ΣΥΜΠΛΗΡΩΜΑ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ PC MASTER

PC GAMES

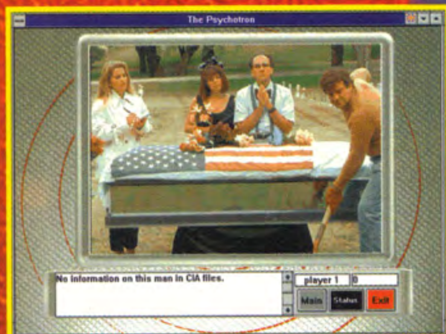
ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 1994

ADVENTURE

σελ. 22

ECSTATICA

ADVENTURE



PSYCHOTRON σελ. 38

SIMULATION

ARMORED FIST σελ. 18

STRATEGY



COLONIZATION σελ. 34

DOOM II

SPECIAL REVIEWS

UNDER A Killing Moon

EDITORIAL



Πω, πω, πράμα που σαλεύει (και το μουστερή γυρεύει...)! Πραγματικά χριστουγεννιάτικο τεύχος αυτό που κρατάτε στα χέρια σας. Δύο από τα μεγαλύτερα "ονόματα" στο χώρο των PC Games καλύπτονται εκτενέστατα μέσα σε δεκαέξι ολόκληρες σελίδες: Τα Under A Killing Moon και DOOM. (Προσέξατε ότι ανέφερα το adventure πρώτο; Αχ αυτές οι συμπάθειες...)

Για το Under A Killing Moon τι να πρωτοπούμε; Οτι είμαστε οι πρώτοι που το παρουσιάζουμε; Ε, αυτό πρέπει να το έχετε καταλάβει και μόνοι σας. Οτι είναι το πρώτο παιχνίδι με τέσσερα (!) CDs, τα οποία αξιοποιεί ΠΛΗΡΩΣ; Οτι έχει εκπληκτικά γραφικά, φοβερή υπόθεση και... άπειρες ώρες ψηφιοποιημένου video; Αλλο να σας τα λέω κι άλλο να το δείτε. Αν είστε adventure-άδες, μη διανοηθείτε να αγνοήσετε αυτό το παιχνίδι. Αποτελεί σταθμό στην τεχνολογία των adventures.

Το DOOM είναι κάτι που όλοι σας γνωρίζετε. Αν δεν το γνωρίζετε, θα έπρεπε. Αφού να φανταστείτε ότι εγώ, που είμαι adventure-άς εκ πεποιθήσεως, κόλλησα για περίπου ένα μήνα μπροστά στο monitor, σκορπίζοντας τον πανικό στα ηλεκτρονικά τερατάκια του DOOM 2. Βέβαια, μετά από κάθε πολύωρη ενασχόληση με το εν λόγω παιχνίδι, είχα διάφορες ψυχολογικές διαταραχές και το μάτι μου γυάλιζε επικίνδυνα. Δε λέω, καλό το DOOM, αλλά πολύ αίμα, βρε παιδί μου... Πλημμύρα!

Ενα ακόμα ενδιαφέρον adventure είναι και το Ecstatica, το οποίο χρησιμοποιεί ιδιόμορφα γραφικά, παραπλήσια με αυτά του Alone in the Dark. Παραπλήσια, αλλά όχι ίδια. Αϊ στο καλό, δε μου φτάνει ο χώρος να μιλήσω ούτε για το εξαιρετικό Armored Fist ούτε για το Colonization.

Ας είναι, όμως.. Προτιμώ να κλείσω το χρόνο με ευχές, παρά με επαίνους για το οποιοδήποτε παιχνίδι. Καλά Χριστούγεννα λοιπόν. Θα τα πούμε του χρόνου!

Ο Αρχισυντάκτης



ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 1994

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E., **ΕΚΔΟΤΗΣ:** Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ:** Γιάννης Πατρίκος, **ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:** Αγάπη Λαλιώτη, **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ:** Αλέξης Καναβός, **MARKETING:** Λουκία Ταλιαδώρου, Μαρία Τσαμπλάκου, **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ:** Αντρέας Τσουρινάκης, Αργύρης Γιαγιάς, Αντώνης Ροζάκης, **ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** Κωνσταντάκης Μάνος, **ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΣΗ:** Χρήστος Ιωαννίδης - Παντόπικος , **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας , **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ:** Κώστας Ελευθεράκης, **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** Κατερίνα Παπούλια, Μαρία Ράπτη, **ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ - ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ:** Μποζά Εύη

Το **PC GAMES** αντιπροσωπεύεται στη Β. Ελλάδα από το υποκατάστημα της εταιρίας COMPUPRESS A.E, Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 284864, 282663, fax: 282663 **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ-ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** Στέλλα Δίντση, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ:** Φιλιώ Αποστολίδου

Το **PC GAMES** εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους ηλεκτρονικής σελιδοποίησης από την εταιρία **PRINT XPRESS,** Λ. Συγγρού 44, 117 42, τηλ.: 9225520, 9238674-5, fax: 9216847.

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Ζοζέφ Φίλο, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ:** Μαίρη Λυμπέρη, **ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ:** Γιώργος Παπαγεωργίου, **DESKTOP PUBLISHING:** Κατερίνα Τσιτσώνη-Κομίνη, Βάσω Τσόρλαλη, Βασίλης Ευσταθίου, **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ:** Χάρης Σαράντης **ΔΙΟΡΘΩΣΗ - ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ:** Φρόσω Ξιξή, Ηρώ Σταμπούλου **DATA ENTRY:** Ελένη Παπαδογιάννη, Παναγιώτα Ανδρουλάκη, **ΠΑΡΑΓΩΓΗ:** Πέτρος Πέτρου
ΕΚΤΥΠΩΣΗ - ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: Ι. Δραγούνης

Η ύλη αυτού του τεύχους του **"PC GAMES"** είναι διαθέσιμη μέσω της υπηρεσίας **"Ηλεκτρονική Βιβλιοθήκη"** του συστήματος on-line υπηρεσιών της CompuLink, **ΤΗΛΕΦΩΝΑ ΣΥΝΔΕΣΗΣ:** 9242218, 9242220, 9242227, 9242247, 9241478, 9241518, 9227606, 9227665, 9229128, **VOICE:** 9238672-5 (Sysop)

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ (11 Τεύχη): Ιδιώτες 8.900 δρχ. - Ν.Π.Δ.Δ. 15.000 δρχ. **ΔΙΕΤΗΣ:** 16.800 δρχ. - **ΦΟΙΤΗΤΙΚΗ:** 7.900 δρχ. **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ** (11 Τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 14.000 δρχ., Αμερική 16.000 δρχ. **ΕΠΙΤΑΓΕΣ:** Προς Περιοδικό PC MASTER, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΟΙ ΘΡΥΛΟΙ ΤΩΝ ADVENTURES!



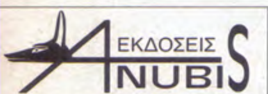
ΔΡΧ. 4500

Δύο βιβλία με τις λύσεις των δημοφιλέστερων adventures, γραμμένα ειδικά για τους οπαδούς της περιπέτειας.



ΔΡΧ. 4100

ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΤΑ ΣΗΜΕΡΑ!



ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ-ΑΘΗΝΑ: **COMPUPRESS SUPPORT CENTER**
Σουλτάνη 17, Εξάρχεια, τηλ.: 3601761, 3641095.
ΘΕΣ/ΝΙΚΗ: Αριστοτέλους 7, 546 24, τηλ.: 287610, 284864, Fax: 282663
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ ΚΥΠΡΟΥ: **MTS INSTITUTE OF COMPUTER SCIENCE** Λ. Ακροπόλεως 45, Ακρόπολη, Λευκωσία, τηλ.: 317471, fax: 317470

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

PC GAMES

ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 1994



σελ. 10

DOOM: Ισως το εθιστικότερο παιχνίδι arcade/action/shoot 'em up της τελευταίας δεκαετίας. Ανακαλύψτε τα μυστικά του και ΤΣΑΚΙΣΤΕ ΤΟΥΣ!



σελ. 26

Under A Killing Moon: Το πιο πολυσυζητημένο adventure της χρονιάς, προσφέρει εκπληκτικούς βιντεοσκοπημένους ηθοποιούς, πολύ χιούμορ, ενδιαφέρουσα υπόθεση και -το σημαντικότερο- εκτενές gameplay.



σελ. 18

Ecstatica: Υπόθεση μυστηρίου και τρόμου, συνδυασμένη με ιδιόμορφα πρωτοποριακά γραφικά και υποβλητικό ήχο.



SYSTEM SHOCK

Η Origin είναι μία εταιρία που σίγουρα δεν εφησυχάζει με τις επιτυχίες της. Ετσι, ενώ τον τελευταίο καιρό έχει κυκλοφορήσει πολλούς τίτλους και ετοιμάζει και άλλους (Wing Commander 3), πρόσφατα ανακοίνωσε την επικείμενη κυκλοφορία του System Shock. Πρόκειται για ένα παιχνίδι, για το οποίο δεν είχε δημιουργηθεί ο ανάλογος "θόρυβος", όπως συνήθως γίνεται με τα παιχνίδια της εταιρίας. Μάλιστα, όπως φαίνεται από τις αρχικές ενδείξεις, δεν θα περάσει καθόλου απαρατήρητο. Βρισκόμαστε στο κοντινό μέλλον και ένας hacker (εσείς) έχει κληθεί για να μετατρέψει το source code ενός super computer που ελέγχει τις διαστημικές έρευνες στο σταθμό Citadel. Ως αμοιβή του δίνουν ένα ειδικό interface πρόσβασης σε λειτουργίες του σταθμού, ενώ για 6 μήνες ξεκουράζεται στο σταθμό χάρη σε ένα βαθύ ύπνο. Οταν όμως ξυπνάει, διαπιστώνει ότι τίποτε δεν είναι όπως πριν. Θα πρέπει να βρείτε τι έχει γίνει (ο σταθμός έχει καταληφθεί από το super computer) και να κάνετε κάτι γι' αυτό. Το παιχνίδι είναι κάτι ανάμεσα σε doom-clone, shoot'em up, role playing και cyberpunk adventure, χωρίς να μπορούμε ακριβώς να προσδιορίσουμε το είδος του. Το πιο εντυπωσιακό δεν είναι ούτε τα γραφικά ούτε ο ήχος αλλά το σχεδόν τέλειο interface, μέσω του οποίου μπορείτε να κάνετε οποιαδήποτε κίνηση. Ενδεικτικά αναφέρουμε ότι μπορείτε να πιάσετε οποιοδήποτε αντικείμενο, να πηδήξετε πάνω από ένα άλλο, να συρθείτε κάτω από μία μισάνοιχτη πόρτα και πολλά άλλα. Για περισσότερες λεπτομέρειες, ανατρέξτε στο review που θα ακολουθήσει μέσα στους επόμενους δύο μήνες.

OVERDRIVE

Βαρεθήκατε τα πολύπλοκα adventures, τα εκνευριστικά δύσκολα shoot'em ups και τα βαρετά simulations; Η Team 17, γνωστή κυρίως από τα παιχνίδια που έχει κυκλοφορήσει σε Amiga, έρχεται να προτείνει κάτι πολύ πιο ανάλαφρο. Το όνομα αυτού είναι Overdrive και μοιάζει πολύ με το παλαιότερο micro machines της Codemasters. Βασικό του ατού είναι η απλότητα. Απλώς χειριζόμαστε ένα αυτοκινητάκι, το οποίο παρακολουθούμε από ψηλά και πρέπει να ολοκληρώσουμε τους γύρους της κάθε πίστας στον προκαθορισμένο χρόνο. Πολύ απλό αλλά ταυτόχρονα και πολύ διασκεδαστικό. Αλλωστε, τις περισσότερες φορές τέτοια απλά παιχνίδια έχουν και το καλύτερο gameplay. Αναμένεται αυτές τις μέρες και στην Ελλάδα.



DOOM-MANIA

Και ενώ τον περασμένο μήνα κυκλοφόρησε το DOOM 2 (special review σε αυτό το τεύχος) και όλη η παγκόσμια αγορά ασχολείται με αυτό, η DOOM-mania έχει εξαπλωθεί και στις δύο πλευρές του Ατλαντικού.

Η id software με την κυκλοφορία του πρώτου DOOM έδωσε τη δυνατότητα σε πολλούς hackers να δημιουργήσουν τα δικά τους levels και έτσι άρχισαν να παρουσιάζονται πολλά από αυτά σε διάφορες BBS του κόσμου.

Το φαινόμενο αυτό εξελίχτηκε σε μανία, μια και κάθε καλός παίκτης DOOM επιβαλλόταν να έχει στη συλλογή του όσο το δυνατόν περισσότερα από αυτά τα levels. Αν ανήκετε και εσείς στην ίδια κατηγορία παικτών, αλλά δεν μπορείτε να δαπανάτε 24ωρα πάνω από το modem ψάχνοντας σε βάσεις του εξωτερικού νέα levels για το DOOM, υπάρχει μία πιο εύκολη λύση για εσάς. Αρκεί να πάρετε το CD με τίτλο Cobra DOOM Utilities 2nd edition, στο οποίο περιέχονται περισσότερα από 300 Mbytes utilities για το DOOM. Αναλυτικότερα, σε αυτό θα βρείτε περισσότερα από 900 νέα levels, βελτιωμένα αλλά και τροποποιημένα graphics για όλους τους εχθρούς του DOOM, νέα ηχητικά εφέ, ειδικό editor για τη δημιουργία των δικών σας γραφικών και levels, καθώς και tips για το παιχνίδι μαζί με πάρα πολλά cheat codes. Μέσα σε αυτό το CD θα βρείτε πραγματικά ό,τι χρειάζεστε για να είστε οι πιο ενημερωμένοι στο χώρο των extra DOOM levels. Και μην ξεχνάτε ότι τα περισσότερα από αυτά δουλεύουν άνετα και στο DOOM 2. Το CD DOOM utilities 2nd edition το βρήκαμε στο κατάστημα Vertigo και κοστίζει 10.500 δρχ.

CREATURE SHOCK

Η Argonaut είναι μία εταιρία που μέχρι πρόσφατα είχε παρουσιάσει προγράμματα μόνο για τον Atari ST και την Amiga. Τώρα, όμως, και αφού δούλεψε για πολύ καιρό με το 3D Studio, κάνει την πρώτη παρουσία της και στο PC, με το πολύ ενδιαφέρον παιχνίδι Creature Shock. Βρισκόμαστε στο διάστημα και προσπαθούμε να ξεφύγουμε μέσα από ένα πεδίο αστεροειδών. Αφού καταφέρουμε να προσγειωθούμε στην επιφάνεια ενός πλανήτη, βρισκόμαστε να περιπλανιόμα-

στε μέσα σε υπόγειες στοές με τα πόδια. Εδώ αρχίζει ουσιαστικά το παιχνίδι, μια και θα πρέπει να αποφεύγουμε τις διάφορες παγίδες και παράλληλα να σκοτώνουμε τα διάφορα τέρατα που θα βρεθούν στο δρόμο μας. Ο χειρισμός και της κίνησης αλλά και του όπλου μας γίνεται μέσω του mouse και είναι πολύ εύκολος. Κινούμαστε συνεχώς μέσα στις στοές και η τρισδιάστατη άποψη του παιχνιδιού είναι πολύ καλή. Πολύ καλά επίσης είναι και τα rendering γραφικά, κυρίως των τεράτων, τα οποία είναι πολύ επικίνδυνα. Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει στην Ευρώπη από τη Virgin και αναμένεται τον Ιανουάριο του 1995.

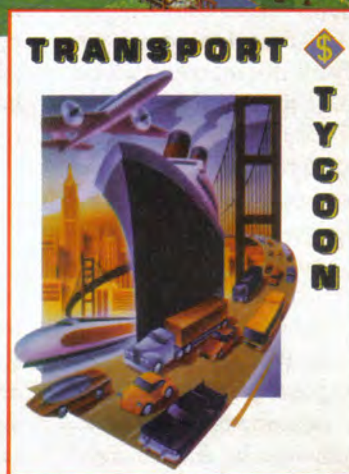
ΓΙΑ ΜΕΓΙΣΤΑΝΕΣ ΤΩΝ ΣΥΓΚΟΙΝΩΝΙΑΚΩΝ ΜΕΣΩΝ

Η Microprose έχει εδώ και καιρό αρχίσει μία μεγάλη αντεπίθεση στο χώρο των strategy παιχνιδιών. Αυτόν το μήνα παρουσιάζουμε το πολύ καλό Colonization, ενώ σύντομα θα κυκλοφορήσουν το Zeppelin, με θέμα παρμένο από τα αερόπλοια που πέταγαν στις αρχές του αιώνα, και το Pizza Tycoon, όπου υποδυόμαστε τον ιδιοκτήτη αλυσίδας μαγαζιών πίτσας!

Πριν από αυτά όμως θα κυκλοφορήσει το Transport Tycoon. Ασφαλώς, η ονομασία του προγράμματος θα σας θυμίζει τη μεγάλη επιτυχία της εταιρίας, Railroad Tycoon, αλλά το Transport Tycoon έχει ομοιότητες μόνο ως προς το όνομα. Και αυτό γιατί αυτή τη φορά η Microprose έχει εγκαταλείψει το περιβάλλον παιχνιδιού που υπήρχε στα Railroad Tycoon, Civilazation και Colonization και έχει υιοθετήσει ένα νέο, το οποίο μοιάζει αρκετά με αυτό του Sim City 2000 και πιστεύω ότι είναι πολύ καλύτερο. Τα graphics είναι μεν μικρότερα, ωστόσο υπάρχουν περισσότερα πράγματα σε μία οθόνη και όλα είναι ευδιάκριτα.

Η υπόθεση του παιχνιδιού είναι λίγο-πολύ κατανοητή. Είστε υπεύθυνος για κάθε αυτοκίνητο, τρένο, πλοίο ή αεροπλάνο, το οποίο κινείται προς και από την πόλη. Σκοπός σας φυσικά είναι να γίνετε ο μεγιστάνας του χώρου. Οι έμπειροι strategy players δεν θα έχουν ιδιαίτερα προβλήματα ούτε από το νέο περιβάλλον ούτε από το ιδιόμορφο θέμα. Το παιχνίδι κυκλοφορεί αυτές τις μέρες και στην Ελλάδα. ■





Σε λίγες μέρες από τώρα θα έχουμε Χριστούγεννα και αρκεί μία βόλτα στα μαγαζιά της Στουρνάρη και των γύρω δρόμων για να το διαπιστώσει κανείς. Όλοι έχουν ντυθεί στα γιορτινά και οι προσφορές σε hardware και software συνεχώς αυξάνουν. Ειδικότερα στα παιχνίδια, θα μπορέσετε να βρείτε πολύ καλές προσφορές σε παλαιότερες κυκλοφορίες που δεν μπορέσατε να αποκτήσετε μέχρι σήμερα.

Όπως θα διαπιστώσετε και οι περισσότεροι, η ελληνική αγορά, ακολουθώντας την αντίστοιχη ευρωπαϊκή, έχει κατακλυστεί από παιχνίδια σε CD. Μάλιστα, πολλές φορές θα δυσκολευτείτε αρκετά να βρείτε κάποιο παιχνίδι σε έκδοση για δισκέτες, μια και η εισαγωγή αυτών των εκδόσεων συνεχώς περιορίζεται από τους καταστηματάρχες. Αν φυσικά δεν έχετε αποκτήσει ακόμα CD-ROM, σίγουρα δεν θα βρείτε καλύτερη εποχή. Οι τιμές των double speed CD-ROMs έχουν φτάσει σε έσχατο σημείο και ήδη αρχίζουν να μειώνονται και οι τιμές των triple speed. Ειδικότερα στην περίοδο των Χριστουγέννων, θα βρείτε τις καλύτερες τιμές.

Όσον αφορά στην παγκόσμια αγορά στο χώρο των παιχνιδιών για PC, γίνεται κυριολεκτικά μάχη επιβίωσης. Όλες οι εταιρίες παρουσιάζουν θαυμάσια παιχνίδια και σίγουρα μέσα στο 1995 θα έχουμε πρόβλημα για το ποιο θα πρωτοπαρουσιάσουμε. Δύο από τα παιχνίδια που από τώρα συζητιούνται έντονα στο εξωτερικό είναι το Wing Commander 3 της Origin και το US Navy Fighters της Electronic Arts. Για το πρώτο τα έχουμε ξαναπεί και στο παρελθόν. Άψογα γραφικά, σενάριο wing commander και γεμάτο ηθοποιούς από τον κινηματογράφο, με επικεφαλής το γνωστό από τις ταινίες Star Wars, Mark Hamill. Το δεύτερο είναι ένα νέο flight simulation που, όπως λέγεται, θα θέσει νέα στάνταρ στον τομέα των γραφικών. Θα είναι το πρώτο flight simulation που θα κυκλοφορήσει μόνο σε CD-ROM με άφθονο speech, ενώ θα χρειάζεται οπωσδήποτε SVGA, μια και θα μπορεί να τρέξει ακόμα και σε ανάλυση 1024x768!!! Οι κατασκευαστές προτείνουν τον Pentium ως τον minimum υπολογιστή γι' αυτό το παιχνίδι. Όσοι σκέφτεστε το upgrade, βιαστείτε.

Με τις καλύτερες ευχές μας για καλά Χριστούγεννα και ευτυχισμένο το 1995, σας αφήνουμε γι' αυτόν το μήνα. Μέχρι το ...1995, λάβετε θέσεις. Η νέα γενιά παιχνιδιών έρχεται!!!

PC ADVENTURES UPDATE

ΤΟΥ ΑΝΤΡΕΑ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗ

Στη στήλη αυτή, και "διά χειρός" Αντρέα Τσουρινάκη, θα βρείτε ό,τι πιο τελευταίο κυκλοφορεί ή πρόκειται να κυκλοφορήσει στην παγκόσμια αγορά των Adventures και RPGs.



THE DIGG (Lucas Arts).

Ξεκινώντας, να ευχηθώ σε όσους γιορτάζουν αυτές τις ημέρες Χρόνια Πολλά! Σε όλους Καλά Χριστούγεννα, Καλές Γιορτές και Καλή Χρονιά! Ειλικρινά, ό,τι ποθείτε στις πραγματικά δύσκολες ημέρες που περνάμε.

Δεν ξέρω για πόσο ακόμα θα επικοινωνούμε μέσα από αυτές τις στήλες του περιοδικού, φαίνεται όμως ότι μάλλον ολοκλήρωσα τον κύκλο μου στο PC Master-PC Games. Για όσο όμως ακόμη καιρό γράφω στο περιοδικό, θα προσπαθήσω να σας δώσω όποια πιο -κυριολεκτικά- τελευταία πληροφορία υπάρχει στο χώρο των Adventures και RPG

Το UNDER A KILLING MOON έφτασε, και του κάνουμε μια αναλυτικότατη -8σέλιδη!! παρουσίαση, πρώτοι απ' όλα τα περιοδικά, παγκοσμίως. Το συστήνω σε όλους ανεπιφύλακτα, μια και έχει την καλύτερη σχέση τιμής/απόδοσης από οποιοδήποτε άλλο CD game. 4 CDs, σχεδόν στην τιμή του ενός.

Η βιομηχανία και η αγορά των PC games εξαπλώνεται σε όλο τον κόσμο με φοβερούς ρυθμούς. Μετά τα μεγάλα κινηματογραφικά στούντιο, τηλεοπτικοί και άλλοι ηλεκτρονικοί κολοσσοί μπαίνουν στην αγορά αυτή, καταδεικνύοντας με τον πιο πειστικό τρόπο τη δυναμική και το μέλλον των computer games. Η Philips, η γνωστή σε όλους μας εταιρία, ανακοίνωσε ότι ετοιμάζει μια κάρτα για τα PCs, που θα λειτουργεί σαν το CD-i και θα τρέχει όλα τα παιχνίδια που έχουν σχεδιαστεί για το μηχάνημα αυτό. Σημειώστε ότι το 1994 είναι χρονιά καθιέρωσης του CD-i της Philips στην παγκόσμια αγορά, μετά το όχι και τόσο ελπιδοφόρο ξεκίνημά του.

Και δεν σταματάμε εδώ. Και το MTV, το γνωστό μουσικό τηλεοπτικό κανάλι, αποφάσισε να μπει στο χώρο των CD-ROM games. Προσέξτε τώρα. Η MTV ανακοίνωσε ότι ένα παιχνίδι που θα αποδίδει τη φυσιογνωμία και την ατμόσφαιρα του καναλιού (!) χρειάζεται 12-15 μήνες για να δημιουργηθεί. Ομως, το MTV ανανεώνει τα βασικά του προγράμματα, άρα και μέρος της φυσιογνωμίας τους, κάθε 2 χρόνια! Ετσι, υπέγραψαν συμφωνία με τη VIACOM (Dracula, Sherlock κ.λπ.) για μια σειρά παραγωγής παιχνιδιών. Το CLUB DEAD, ένα cyber-punk θρίλερ στο οποίο θα υπάρχει το logo του MTV, θα κυκλοφορήσει σύντομα. Ταυτόχρονα, μια σειρά βασισμένη στους NICKELODEON τίτλους, με πρώτο το ARE YOU AFRAID OF THE DARK θα ακολουθήσει.

Μια πραγματικά χαρμόσυνη είδηση, και το υποκειμενικό στοιχείο είναι υπέρμετρο εδώ. Η Cyberdreams επιτέλους επιστρέφει στο προσκήνιο, αρκετά δυναμικά μάλιστα. Η εταιρία λίγο πριν κυκλοφορήσει το Cyberace έπαθε πραγματική καταστροφή, μια και σχεδόν όλα τα αρχεία της έπαθαν





DEEP SPACE NINE: THE HUNT (Paramount Interactive).

ζημιά από άγνωστη αιτία. Φημολογείται ότι ήταν ιός που τους τον μετέδωσε ένας playtester. Ετσι, όλα της τα projects ξανασχεδιάστηκαν από μηδενική βάση, και αυτό φυσικά είχε ως αποτέλεσμα όλες οι κυκλοφορίες της να πάνε ενάμιση χρόνο πίσω!!! Η εταιρία όμως φαίνεται να συνήλθε, βρήκε νέα κεφάλαια και ανήγγειλε τρεις νέες παραγωγές: το DARK SEED 2 με νέα σχέδια του διάσημου H.R. Giger, το I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM, ένα sci-fi adventure βασισμένο στην ομώνυμη νουβέλα του περίφημου Harlam Ellison, και το HUNTERS OF RALK, το πρώτο CRPG (computer-roll playing-game) του πιο φημισμένου δημιουργού RPGs, του αποκαλούμενου Mr RPG, δηλαδή του Gary Gyrax.





SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN (Legend).

■ Η Interplay θα κυκλοφορήσει το FRANKENSTEIN. Το σημαντικό είναι ότι εσύ θα χειρίζεσαι το τέρας, το οποίο ξυπνώντας βρίσκεται να κατηγορείται για το φόνο ενός παιδιού στο χωριό. Τον Dr Frankenstein υποδύεται ο "πολύς" Tim Curry, τα γραφικά του θα είναι καλύτερα από αυτά του Myst και θα κυκλοφορήσει την ερχόμενη άνοιξη.

■ Το STONEKEEP, το εκπληκτικό αυτό RPG, τελικά ίσως να μην προλάβει την περίοδο των Χριστουγέννων, σε αντίθεση με το DUNGEON MASTER 2 που θα κυκλοφορήσει οπωσδήποτε μέσα στις γιορτές.

Μέσα στις γιορτές αναμένουμε οπωσδήποτε τα PHANTASMAGORIA και KING'S QUEST 7 της Sierra, το KYRANDIA 3: MALCOLM'S REVENGE στο οποίο χειρίζεσαι τον ίδιο τον Malcolm!!!

Μέτρο κρίσης των πράξεών σου θα είναι ένα Moodometer (μετρητής της διάθεσης ή, κοινώς, "κεφόμετρο").

■ Με την έκρηξη της αγοράς των PC games, σχεδόν όλες πια οι εταιρίες άρχισαν να ασχολούνται με όλα. Ετσι, η New World Computing, γνωστή από τα RPGs MIGHT AND MAGIC, αλλά και το adventure INHERIT THE EARTH, κυκλοφορεί ένα καθαρά action game, το ZEPHYR, ενώ η Paramount Interactive (του κινηματογραφικού κολοσσού) κυκλοφορεί το DEEP SPACE NINE: THE HUNT, βασισμένο στην ομώνυμη τηλεοπτική σειρά!! Το παιχνίδι είναι ένα πρωτότυπο RPG με στοιχεία adventure.

■ Και για να μην ξεχνιόμαστε: Κυκλοφορεί τελικά το DIG της Lucasfilm, αλλά χωρίς την ανάμειξη του Stephen Spielberg. Απλώς έχουν χρησιμοποιηθεί εφέ από την περίφημη εταιρία Industrial Light and Magic.

■ Περιμένουμε αυτές τις ημέρες και τα DEATH GATE και SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN της Legend, το FULL THROTTLE της Lucas Arts, το DISCWORLD της Psygnosis, τα PRISONER OF ICE (άλλο ένα Cthullu adventure) και ALONE IN THE DARK 3, MENZOBERRANZAN της SSI και το HELL, ένα Cyberpunk θρίλερ με ηθοποιούς όπως οι Dennis Hopper(!!!), Stephanie Seymour(!), Grace Jones(!), Geoffrey Holder(!) και άλλοι.

Γι' αυτά όμως και για άλλα πολλά νέα adventures και RPGs θα μιλήσουμε πιο αναλυτικά στο πρώτο τεύχος του νέου χρόνου. ■





HELL (Take 2).



Η ΚΑΤΑΔΙΚΗ ΑΠΟ ΤΟ 1 ΜΕΧΡΙ ΤΟ 1.666

Εχει χαρακτηριστεί το παιχνίδι της δεκαετίας. Εχει θέσει υποψηφιότητα για τα σαλόνια του Hollywood. Εχει τα πάντα... Είναι το DOOM.

των Χάρη Σαράντη & Κώστα Δανιηλίδη (1/2Θ)

ΕΤΑΙΡΙΑ
ID Software
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί
ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ
Shoot/Chop 'em up
ΔΥΣΚΟΛΙΑ
Μέση/Ανώτερη

Πολλά βλέπουν τα μάτια μας τον τελευταίο καιρό, πολλά ακούνε τα αυτιά μας, πολλά και τα MegaBytes που μπαινοβγαίνουν στους δίσκους μας. Η τεχνολογία προχωράει, λέγανε, με ταχύτατους ρυθμούς. Ούτε που μπορώ να θυμηθώ πότε πρωτάκουσα αυτά τα λόγια. Σίγουρα, όμως, δεν είναι πολύ παλιά. Αλλά τώρα πια, ειδικά στον τομέα της Πληροφορικής, το "κακό" έχει παραγίνει. Πριν από τρία χρόνια, επί παραδείγματι, ένας 386sx αποτελούσε πολυτέλεια. Τώρα, και για γραφομηχανή, δύσκολα θα τον επέλεγε κάποιος. Ολο και περισσότερος κόσμος ασχολείται με την "καινούρια" τεχνολογία, με τον έναν ή τον άλλο τρόπο. Αλλοι φτιάχνουν software άλλοι φτιάχνουν hardware, κι άλλοι απλώς αναρωτιούνται. Πραγματικά, όσο προσπαθείς να προλάβεις την εξέλιξη, τόσο αυτή απομακρύνεται.

Και, φυσικά, από τον παραπάνω κανόνα, ο τομέας των ηλεκτρονικών παιχνιδιών όχι απλώς δεν αποτελεί εξαίρεση, αλλά, απεναντίας, είναι και από τους πιο ανθηρούς. Τα παιχνίδια, όχι χρόνο με το χρόνο όπως λέγαμε κάποτε, αλλά μήνα με το μήνα (ας αρκεστούμε σε αυτό προς το παρόν) μεταμορφώνονται. Και έχουν πια τα πάντα: υψηλής ανάλυσης καλοσχεδιασμένα γραφικά, ψηφιοποιημένες εικόνες και ήχους, ενορχήστρωση, κίνηση... Ολα πια γίνονται από επαγγελματίες. Οταν, όμως, η επιμέρους τελειότητα γίνεται κοινό γνώρισμα, τότε τι είναι αυτό που ενθουσιάζει;

Ισως το μυστικό να βρίσκεται κρυμμένο στις ρίζες του Tetris, του πιο απλού, αλλά και του πιο διάσημου, μετά το Pac-Man, video game. Κάτι το διαφορετικό, που για όσο καιρό καταφέρνει να είναι διαφορετικό, διατηρεί το ενδιαφέρον.





Αυτό είναι που αδιαμφισβήτητα έχει καταφέρει το Doom. Δεν είναι τα ποιοτικά γραφικά του, ούτε η πληθώρα των sampled ήχων που το έχουν κάνει τόσο γνωστό. Ούτε καν το σενάριό του - άλλωστε ποτέ δεν σκέφτηκε κανείς να κάνει ταινία το Wolfenstein. Αλλά ούτε και το γεγονός ότι το Doom δεν είναι ένα απλό παιχνίδι, αλλά ουσιαστικά μια πλατφόρμα που αποκαλύπτει σιγά-σιγά στον επίδοξο δημιουργό τις κρυφές πτυχές της, είναι αυτό που έχει προκαλέσει τη συγγραφή τόσων βιβλίων για το παιχνίδι αυτό. Αυτό που έχει δώσει, δικαίως, στο Doom τόση δημοτικότητα είναι το σύνολο, είναι η ατμόσφαιρα, και είναι, καλώς ή κακώς, και η βία. Γιατί το Doom είναι ένα σκληρό παιχνίδι επιβίωσης. Σε μεταφέρει σε σκοτεινούς, αφιλόξενους κόσμους. Καταφέρνει να σε ταυτίσει με τον παίκτη που ελέγχεις. Καταφέρνει να σε κάνει να καταβάλλεις υπέρτατες προσπάθειες για να κρατηθεί στη ζωή με μόλις 1% ενέργεια, δίνοντας εσύ σ' αυτόν ενέργεια απ'







την ενέργειά σου. Κυρίες και κύριοι, αυτό είναι το DOOM.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Αν και οι περισσότεροι από εσάς ήδη θα το έχουν στην κατοχή τους, ή τουλάχιστον θα το έχουν δει να τρέχει σε κάποιο μηχάνημα, οι παρακάτω γραμμές θα αφιερωθούν σε μια σύντομη αναφορά στο σκηνικό, το περιβάλλον και την υπόθεση του Doom, ή καλύτερα των Doom. Είστε ένας εξαίρετα εκπαιδευμένος καταδρομέας και καλείστε να το αποδείξετε. Δεν μπορείτε να θυμηθείτε πώς, ή να καταλάβετε το γιατί, αλλά βρίσκετε τον εαυτό σας να περιπλανιέται σε πρωτόγνωρους, απόκοσμους θα έλεγε κάποιος, διαδρόμους. Σύντομα, βρίσκεστε αντιμέτωπος με πλάσματα που δεν μπορεί να ήταν ποτέ ανθρώπινα - ή μήπως όχι. Οπως δεν θα αργήσετε να διαπιστώσετε, η επιβίωση δεν είναι εύκολη υπόθεση. Πόσο μάλλον όταν αυτή πρέπει να επιτευχθεί στην κόλαση. Ναι, με κάποιον ανεξήγητο τρόπο έχετε μεταφερθεί στο άντρο του διαβόλου, η διαφυγή σας από το οποίο αποτελεί την υπόθεση των τριών επεισοδίων (Knee Deep in the Dead, The Shores of Hell, Inferno) του Doom 1. Τελικά τα καταφέρνετε. Ούτε η κόλαση δεν μπορεί να σας σταθεί εμπόδιο. Ολοι οι δαίμονες νεκροί, για δεύτερη φορά, κι εσείς επιστρέφετε στην επιφάνεια της Γης - ειρηνική και ήσυχη όπως την αφήσατε. Ή μήπως πρόκειται για...

Doom 2 - Hell on Earth

...ψευδαίσθηση.

Τα πράγματα δεν είναι έτσι. Δεν θα μπορούσαν να είναι έτσι. Οι δαίμονες δεν έχουν εξοντωθεί. Ολοι οι άποικοι του πλανήτη έχουν

Οι χάρτες του πρώτου επιπέδου.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Τι να πει κανείς για το Doom, ο χαμός και μόνο που γίνεται γι' αυτό κάνει τα λόγια να περιττεύουν. Γραφικά91 , ήχος 94, gameplay 99, Αντοχή 97, ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ: 100%

ΓΡΑΦΙΚΑ	91
ΗΧΟΣ	94
GAMEPLAY	99
ΑΝΤΟΧΗ	97

97%





σφαγιαστεί από την αχαλίνωτη βιαιότητά τους. Πιστέψατε πως ξεφύγατε από την κόλαση, αλλά αυτή σας ακολούθησε. Αφού πια η Γη είναι έρμαιο των σατανικών δυνάμεων, η παρουσία σας σε αυτή καθίσταται άκρως επικίνδυνη. Αποφασίζετε, λοιπόν, να ακολουθήσετε το μόνο δρόμο που φαντάζει σωτήριος, το δρόμο προς το διάστημα. Εγκαταλείπετε τον πλανήτη - γενέτειρά σας, σε μια απεγνωσμένη προσπάθεια διαφυγής από το αιματοβαμμένο τοπίο. Αλλά πώς εξηγείται αυτό; Αφού οι τελευταίοι δαίμονες είχαν εξοντωθεί, πώς γίνεται να βρίσκονται ξανά μπροστά σας; Είναι η μόνη στιγμή, εδώ και τόσο καιρό, που έχετε χρόνο να σκεφτείτε. Αλλά τα ερωτήματα που βασανίζουν την καταπονημένη σας ψυχή φαντάζουν αναπάντητα. Κι όμως, η απάντηση έρχεται, απροσδόκητη, όπως το χτεσινό σας ξύπνημα. Μια εκπομπή που πιάνει το κομπιούτερ σας σάς αποκαλύπτει ότι το πέρασμα των δαιμόνων στο γνωστό κόσμο γίνεται από κάποιο σημείο στο διάστημα και σας δίνει τις συντεταγμένες του. Δεν έχετε και πολλές επιλογές. Οι δαίμονες είναι ατέλειωτοι. Η μόνη ελπίδα σας είναι να καταφέρετε να κλείσετε την κοσμική αυτή δίοδο. Συγκεντρώνοντας τις εναπομένουσες δυνάμεις σας ξεκινάτε προς τα εκεί.

Φτάνοντας, διαπιστώνετε ότι οι πληροφορίες σας δεν ήταν αληθείς. Παγίδα; Ισως. Αυτό που έχει σημασία είναι ότι καταφέρνετε να μάθετε ότι η πραγματική πηγή των τεράτων βρίσκεται πίσω στη Γη. Επιστρέφετε, και αφού διαπιστώνετε ότι δεν μπορεί να κλείσει από την έξω πλευρά αποφασίζετε να μπείτε για άλλη μια φορά στην κόλαση, για να την κλείσετε από μέσα.

DOOM III (???)

ΓΡΑΦΙΚΑ

Το παιχνίδι τρέχει στη συνηθισμένη ανάλυση 320x200x256, κάνοντας όμως πολύ καλή



χρήση της VGA, επιτυγχάνοντας έτσι τον ομαλό χειρισμό πολυάριθμων sprites, η κίνηση των οποίων διεξάγεται σε τρισδιάστατο χώρο.

Από την πρώτη κιόλας στιγμή που θα πέσει το μάτι κάποιου σε έναν υπολογιστή που τρέχει το Doom, θα καταλάβει ότι αυτό είναι ένα παιχνίδι με απαιτήσεις.

Πραγματικά, το Doom σπρώχνει τα μηχανήματα στα όρια. Ακόμα και τα 66άρια με 8MB, στις πραγματικά μεγάλες πίστες, θα παρουσιάσουν συμπτώματα καθυστέρησης, χάνοντας κάποια Frames.

Παρ' όλα αυτά, το Doom μπορεί να παιχτεί και σε 386 με 4MB, και μάλιστα με ικανοποιητική ταχύτητα, αν γίνουν κάποιοι συμβιβασμοί στο μέγεθος του παραθύρου δράσης, ή/και στην ποιότητα της απεικόνισης. Τον παίκτη που ελέγχετε δεν πρόκειται να τον δείτε ποτέ στην οθόνη σας (εκτός κι αν το τρέξετε σε multi players mode, μέσω σειριακής ή δικτύου, και κοιτάξετε το μόνιτορ του συμπαίκτη σας ή κοιτάξετε με τα μάτια του). Θα δείτε όμως 10 δημιουργήματα νοσηρής φαντασίας.

Δέκα είδη δαιμόνων (14 στο II) θα προσπαθήσουν να σας κάνουν μόνιμο κάτοικο του κάτω κόσμου, ο καθένας με το δικό του τρόπο, αλλά -αυτό είναι σίγουρο- κανένας με διπλωματία. Με παρόμοιο τρόπο θα απαντήσετε και εσείς, κάνοντας το κόκκινο κυρίαρχο χρώμα στο σκηνικό. Στα γραφικά, αλλά και την κίνηση των αντιπάλων, έχει δοθεί -εννοείται- μεγάλη προσοχή, και το αποτέλεσμα δικαιώνει την, σίγουρα πολύμηνη, προσπάθεια των προγραμματιστών. Η ζωή και ο θάνατος στο Doom είναι έννοιες που περιπλέκονται, αλλά και οι δύο έχουν φοβερά γραφικά. Η αναπαράσταση του κάθε δαίμονα γίνεται μέσω 16 εικόνων (αφορούν σε στάση, κίνηση, επίθεση, θάνατο), η κλίμακα των οποίων μεταβάλλεται ανάλογα με την απόστασή σας από αυτούς. Πολύ σπάνια θα βρείτε σκηνικό να επαναλαμβάνεται, λόγω του πλήθους προσχεδιασμένων τοίχων, δαπέδων, οροφών, backgrounds και διακοσμητικών που περιέχει το παιχνίδι.

Ολα καλοσχεδιασμένα, αλλά μπορεί κάποιος να τα χαρακτηρίσει όμορφα; Διαμελισμένα πτώματα, απαγχονισμοί, κόκαλα, παραμορφωμένα πρόσωπα, ποτάμια λάβας (ή μήπως αίμα-

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



386 και άνω, συνιστάται 486/66.



Τουλάχιστον 4 MB RAM.



Καταλαμβάνει 15 MB στο σκληρό δίσκο.



VGA σε ανάλυση 320x200 με 256 χρώματα.



Το πακέτο μάς παραχώρησε την έκδοση για CD το Tele-Club.



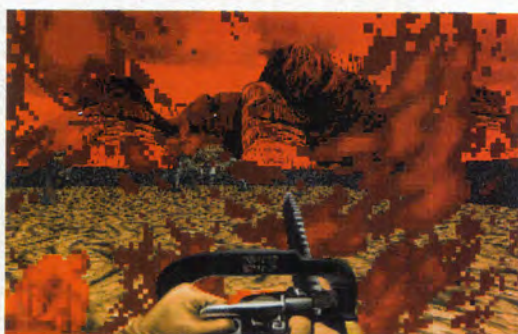


τος) και προσωπογραφίες δαιμόνων προς όποια πλευρά κι αν κοιτάξεις...

ΠΛΑΤΦΟΡΜΑ - ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

Πριν από μερικά χρόνια, όλοι μας καθηλωνόμασταν μπροστά στην οθόνη του home υπολογιστή μας και προσπαθούσαμε μανιωδώς να καταφέρουμε να κάνουμε το αγαπημένο μας παιχνίδι πιο εύκολο, βάζοντας με κάποιο τέχνασμα άπειρες ζωές ή κάνοντας hacking.

Σήμερα, η εξέλιξη στο hardware έχει δώσει τη δυνατότητα ανάπτυξης λογισμικού, στο οποίο μπορεί να γίνει, με χρήση ειδικών και συγκεκριμένων ρουτινών, άμεση προσπέλαση και τροποποίηση συγκεκριμένων παραμέτρων, ή ακόμη και του ίδιου του περιβάλλοντος. Οταν, μάλιστα, το λογισμικό αυτό δεν στηρίζεται στο υπάρχον λειτουργικό σύστημα του μηχανήματος, αλλά το ίδιο αποτελεί ένα λειτουργικό σύστημα, πάνω στο οποίο εκτελούνται ταχύτερα οι διαδικασίες του, το αποτέλεσμα είναι ακόμη καλύτερο. Αν, τέλος, το λογισμικό αυτό αποτελεί παιχνίδι, το αποτέλεσμα λέγεται DOOM. Η βασική ιδέα της αρχιτεκτονικής του Doom είναι ένα πραγματικά 3D παιχνίδι, εμπνευσμένο από ένα εντυπωσιακό σενάριο, υλοποιημένο με καταπληκτικά παραστατικό τρόπο και συνοδευόμενο από τα θαύματα της 16-μπιτης τεχνολογίας, σε ό,τι αφορά τον ήχο. Η ιδέα αυτή λοιπόν, για να εφαρμοστεί, απαιτεί ένα γρήγορο υπολογιστή με VGA, όσο το δυνατόν περισσότερη μνήμη και, προαιρετικά (!), κάρτα ήχου (κατά προτίμηση στερεοφωνική)...



DOOM1 EDITOR

Εδώ θα σας δώσουμε μερικές οδηγίες για το πώς θα φτιάξετε την πρώτη δική σας πίστα με τον editor του Doom1, τον οποίο θα βρείτε στη δισκέτα του περιοδικού, με την ονομασία 'DEU'. Πριν, όμως, περάσουμε στη διαδικασία της δημιουργίας, χρήσιμο είναι να ξέρετε μερικά πράγματα. Στον editor, υπάρχουν τέσσερα διαφορετικά layers. Το πρώτο αφορά στα αντικείμενα, το δεύτερο στα χαρακτηριστικά σημεία που ορίζουν τις γραμμές, το τρίτο στις γραμμές που ορίζουν τοίχους και το τέταρτο στους sectors (ορίζονται από διάφορους συνεχόμενους τοίχους). Μπορείτε να κινείστε από layer σε layer, απλά, πατώντας το tab. Επειδή όταν το ποντίκι φτάνει στα άκρα της οθόνης αυτή σκρολάρει (τουλάχιστον ενοχλητικό), καλό είναι να έχετε ενεργοποιημένο το Scroll Lock, το οποίο κάνει ό,τι η ονομασία του υποδηλώνει. Με το 'G' χρησιμοποιείτε έναν κάνναβο, ο οποίος θα σας επιτρέψει να δημιουργήσετε κανονικά σχήματα, ενώ με το +/- αυξομειώνετε την κλίμακα. Μόλις τρέξετε τον DEU, θα βρεθείτε στο κεντρικό μενού επιλογών. Πατώντας '?', μπορείτε να δείτε τις διάφορες επιλογές που έχετε. Οι βασικές είναι δύο: η 'C' (Create) και η 'E' (Edit), οι οποίες σας επιτρέπουν να δημιουργήσετε ή να τροποποιήσετε κάποιο επίπεδο.

1) Η εντολή 'E'dit

Εσείς που μόλις αρχίζετε να εξερευνάτε τον DEU, πατήστε απλά 'E' στο κεντρικό μενού επιλογών. Θα σας ζητηθεί να ορίσετε το επεισόδιο και το επίπεδο που θέλετε να τροποποιήσετε. Επιλέξτε κάποιο (για αρχή καλό θα ήταν το E1M1) και πατήστε Enter. Θα δείτε την κάτοψη του επιπέδου που διαλέξατε και σημειωμένα όλα τα αντικείμενα που έχουν οριστεί σε αυτό. Αυτομάτως, βρίσκεστε στον layer 1. Πηγαίνο-









ντας το ποντίκι σας πάνω σε κάποια κουκκίδα, θα δείτε κάτω αριστερά τι ακριβώς είναι αυτή. Μπορείτε να τη μετακινήσετε στο χώρο του Doom, να τη σβήσετε (Del), να προσθέσετε άλλες (Ins) ή ακόμη και να την αλλάξετε σε κάποια άλλη, πατώντας το μεσαίο κουμπί του ποντικιού. Αν κάνετε την τελευταία ενέργεια, θα δείτε κάποιες επιλογές, από τις οποίες η πρώτη αφορά στο είδος του αντικειμένου.

Κλικάροντας εκεί, θα δείτε, μέσα από κατηγορίες, όλα τα αντικείμενα που υπάρχουν στη βιβλιοθήκη του Doom - κάποιο απ' αυτά μπορεί να γίνει η κουκκίδα που έχετε επιλέξει. Με την ίδια λογική, μπορείτε να τροποποιήσετε το σχήμα του χώρου, μεταβάλλοντας τη θέση των χαρακτηριστικών σημείων ή ακόμη και των sectors (μέσα βέβαια από τον αντίστοιχο layer). Ακόμη, μπορείτε να αλλάξετε την εικόνα των τοίχων και να επιλέξετε όποια εσείς θέλετε, μέσα από τη βιβλιοθήκη του Doom, με τρόπο αντίστοιχο με εκείνο της τροποποίησης αντικειμένου.

Αν τελειώσατε τις αλλαγές σας, κάντε Save με το όνομα που σας αρέσει (μην ξεχάσετε το .WAD) και μετά Quit μέσα από το menu των Files. Αν, τώρα, θέλετε να παίξετε στην τροποποιημένη σας πίστα, δώστε από το DOS Prompt: DOOM -FILE X.WAD, όπου 'X' το όνομα του αρχείου που χρησιμοποιήσατε (υποτίθεται ότι τα πάντα βρίσκονται στο directory του Doom). Μόλις το παιχνίδι φορτωθεί, κάντε new game στο επεισόδιο στο οποίο φτιάξατε την πίστα σας και περιμένετε μέχρι να έρθει η σειρά του (αν είχατε τροποποιήσει το πρώτο επίπεδο, το πρώτο level που θα παίξετε μετά το new game θα είναι το δικό σας).

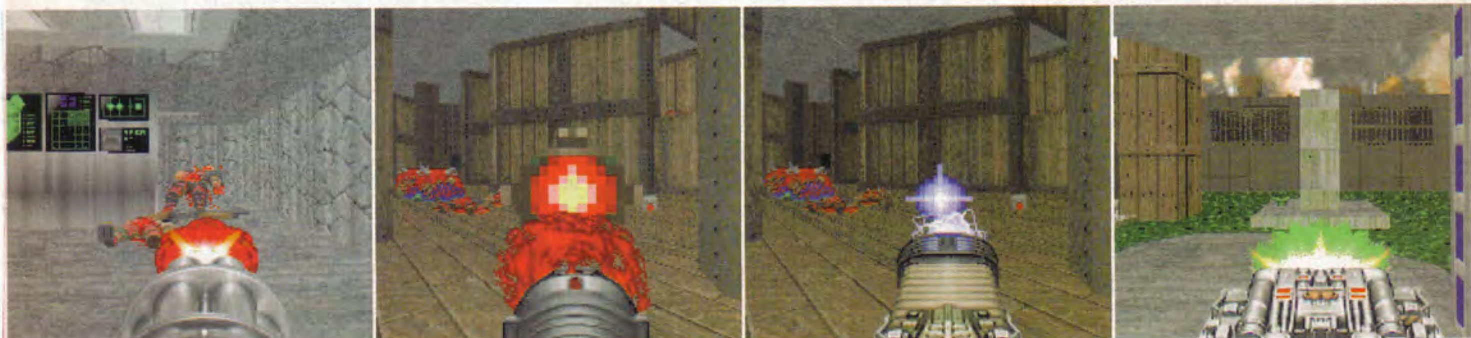
Doom I
Κατάλογος ηχητικών εφέ

1 Πυροβολισμός πιστολιού
2 Πυροβολισμός καραμπίνας
3 Γέμισμα καραμπίνας
4 Εκκίνηση ηλεκτρικού πριονιού
5 Ηλεκτρικό πριόνι στο ρελαντί
6 Ηλεκτρικό πριόνι όταν πατιέται η σκανδάλη
7 Ηλεκτρικό πριόνι κόβει εχθρό
8 Εκτόξευση πυραύλου
9 Εκρηξη βολής BFG9000
10 Ρουκέτα ή φλεγόμενη σφαίρα περνά κοντά
11 Ρουκέτα ή φλεγόμενη σφαίρα χτυπά στόχο
12 Εκκίνηση ανελκυστήρα
13 Ανελκυστήρας σταματάει
14 Μηχανική πόρτα ανοίγει
15 Μηχανική πόρτα κλείνει
16 Σκάλες ανεβαίνουν
17 Διακόπτης που κλείνει αντικείμενο
18 Διακόπτης που πατιέται
19 Τραυματισμός παίκτη
20 Τραυματισμός Demon Soldier (στρατιώτες) #1
21 Τραυματισμός Demon Soldier #2
22 Διαμελισμός τέρατος
23 Λήψη αντικειμένου (ενέργεια, πανοπλία κ.λπ.)
24 Λήψη όπλου
25 Παίκτης που πέφτει από ψηλά
26 Διακτίνιση παίκτη/τέρατος
27 Demon Soldier εντοπίζει παίκτη #1
28 Demon Soldier εντοπίζει παίκτη #2
29 Demon Soldier εντοπίζει παίκτη #3
30 Imp (σαυράνθρωποι) εντοπίζει παίκτη #1
31 Imp εντοπίζει παίκτη #2
32 Demon Spectre (ροζ δαίμονας) εντοπίζει παίκτη
33 Demon Lord (μινώταυρος) εντοπίζει παίκτη
34 Demon Spectre χτυπάει με τα νύχια
35 Demon Spectre χτυπάει παίκτη
36 Θάνατος παίκτη
37 Demon Soldier πεθαίνει #1
38 Demon Soldier πεθαίνει #2
39 Demon Soldier πεθαίνει #3
40 Imp πεθαίνει #1
41 Imp πεθαίνει #2
42 Demon Spectre πεθαίνει
43 Demon Lord πεθαίνει
44 Demon Soldier κοντά!
45 Imp κοντά!
46 Demon Spectre κοντά!
47 Σπρώξιμο τοίχου #1
48 Εκρηξη που δηλώνει τέλος level
49 Γροθιά παίκτη
50 Πυροβολισμός Plasma Gun
51 Πυροβολισμός BFG9000
52 Cacodemon (κόκκινα στρογγυλά τέρατα) κοντά!
53 Cyber Demon (ο ψηλός μινώταυρος με το ρουκετοβόλο) κοντά!
54 Spider Boss (αράχνη) κοντά!
55 Evil Skull (κρανία) κοντά!
56 Cacodemon πεθαίνει
57 Σπρώξιμο τοίχου #2
58 Cyber Demon πεθαίνει
59 Spider Boss πεθαίνει
60 Cyber Demon περπατάει

2) Η εντολή 'C'reate

Αφού είδατε πώς γίνεται η τροποποίηση κάποιου έτοιμου level, καιρός είναι να φτιάξετε ένα δικό σας, με χώρους, τοίχους και αντικείμενα, όσα, όποια και όπου εσείς τα θέλετε.

Οπως και στο Edit, επιλέξτε ποιο επίπεδο (και επεισόδιο) θα αντικαταστήσετε με αυτό που θα φτιάξετε - το "αντικαταστήσετε", μην σας τρομάζει: οι γνήσιες πίστες εξακολουθούν να υπάρχουν στο doom.wad. Το Doom έχει ένα συγκεκριμένο αριθμό επιπέδων που αναγνωρίζει, γιατί πάνω σ' αυτόν βασίζονται οι αντίστοιχες βιβλιοθήκες του. Δεν μπορείτε ένα δικό σας επίπεδο να το προσθέσετε σε ένα επεισόδιο, αλλά πρέπει να αντικαταστήσετε κάποιο ήδη υπάρχον με αυτό. Επιλέξτε, π.χ., το E1M1. Αυτό σημαίνει ότι το επίπεδο που θα δημιουργήσετε θα αντικαταστήσει το πρώτο level του



ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Ο χειρισμός του παίκτη γίνεται με τρεις τρόπους:
α) Keyboard
β) Συνδυασμός Mouse+Keyboard
γ) Συνδυασμός Joystick+Keyboard

Τα πλήκτρα είναι τα εξής:
Arrow keys: Κίνηση
Shift+Arrow Keys: Τρέξιμο
Alt+Arrow keys ή '<', '>': Παράλληλη κίνηση
Ctrl: Πυροβολισμός
Space: Ανοιγμα πόρτας/άνοιγμα διακόπτη
Enter: Τελευταίο μήνυμα
T: Επικοινωνία με συμπαίκτη (MP mode)
=: Μεγέθυνση παραθύρου δράσης
-: Σμίκρυνση παραθύρου δράσης

Functions
F1: Help
F2: Save
F3: Load
F4: Sound Volume
F5: Detail
F6: Quicksave
F7: End Game
F8: Messages
F9: Quickload
F10: Quit
F11: Gamma Correction
F12: His sight of seeing

Οπλα
1: Fists/Chainshaw
2: Pistol
3: Shotgun
4: Chaingun
5: Rocket Launcher
6: Plasma Gun
7: B.ig F.ucking G.un 9000

Χάρτης (Tab)
=: Zoom In
-: Zoom Out
O: Choose Scale
F: Folllow Mode
M: Mark Place
C: Clear Marks

πρώτου επεισοδίου. Το πρώτο πράγμα που πρέπει να κάνετε μόλις μπείτε στον editor είναι να ορίσετε τα χαρακτηριστικά σημεία των χώρων. Για να γίνει αυτό πρέπει να μπείτε στον layer 2, οπότε πατήστε το tab μια φορά. Αν επιθυμείτε να ορίσετε κανονικά σχήματα, πατήστε το 'G' όσες φορές κρίνετε απαραίτητο για να ορίσετε έναν κάνναβο. Βάλτε τα σημεία σας εκεί που θέλετε. Για αρχή, ας σχεδιάσουμε μόνο ένα δωμάτιο. Βάλτε, λοιπόν, τέσσερα σημεία που να ορίζουν ένα τετράπλευρο (μπορείτε να βάλετε, προφανώς, όσα σημεία θέλετε και να φτιάξετε πεντάπλευρο, εξάπλευρο κ.λπ. δωμάτιο). Για να βάλετε τα σημεία, κάντε τα εξής: κλικάρετε στο σημείο του καννάβου στο οποίο θέλετε να βάλετε το σημείο και πατήστε Insert. Οταν βάλετε όλα τα σημεία, και πάντα μέσα από το δεύτερο layer, θα ορίσετε τους τοίχους. Για να ορίσετε τους τοίχους, κλικάρετε σύμφωνα με τη φορά των δεικτών του ρολογιού τα σημεία ορισμού τους, μέχρι να ξαναφτάσετε στο αρχικό. Τότε πατήστε Insert.

Πρέπει να έχετε τέσσερις ορισμένους τοίχους (linedefs). Η κάθετη γραμμή σε έναν τοίχο ορίζει την εσωτερική του πλευρά (1st sidedef). Αν αυτή δεν έχει οριστεί, πατήστε το tab, μέχρι να ξαναβρεθείτε στον layer 2, και συνεχίστε τη διαδικασία από εκεί που σταμάτησε, μέχρι να κλείσει ο τοίχος. Ο μη ορισμός μπορεί να συμβεί διότι στο Doom δεν έχουμε μόνο ένα δωμάτιο, αλλά συνεχόμενη εναλλαγή δωματίων με είσοδο και έξοδο.

Μπορείτε να αλλάξετε τις παραμέτρους κάθε τοίχου, όπως το texture κ.λπ., πατώντας το μεσαίο κουμπί του ποντικιού και επιλέγοντας την επιλογή 1. Στη συνέχεια, πρέπει να ορίσετε έναν sector. Οπως με τα σημεία έτσι και με τις ευθείες: από τον layer 3 επιλέξτε κυκλικά έναν-έναν τους τοίχους και πατήστε Insert.

Πρέπει να έχετε και έναν sector. Με το πάτημα του μεσαίου κουμπιού του ποντικιού μπορείτε να αλλάξετε το ύψος του, το texture της οροφής και του πατώματος κ.λπ. Τώρα, όλοι οι τοίχοι έχουν και 1st sidedef, δηλ. εσωτερική όψη. Την εξωτερική όψη (2nd sidedef) την αποκτάνε όταν από την άλλη τους μεριά υπάρχει άλλος sector. Εχοντας ορίσει, λοιπόν, το δωμάτιο, μπείτε στον layer 1 και τοποθετήστε τα αντικείμενα.

Αυτό που πρέπει οπωσδήποτε να θέσετε είναι το σημείο εκκίνησης του πρώτου παίχτη (το πρόγραμμα θα σας ζητήσει άλλα τρία στο checking, τα οποία χρειάζονται για multiplayers, game, αλλά δεν είναι απαραίτητα στο single). Αν θέλετε να βάλετε τέλος στην πίστα, αυτό μπορεί να γίνει με διάφορους τρόπους. Ο πιο απλός είναι να επιλέξετε κάποιον τύπο end level, μέσα από το edit 1st sidedef κάποιου τοίχου. Αφού τελειώσετε και με τα αντικείμενα, κάντε check από το menu. Δώστε και τα πέντε checkings. Αν όλα πάνε καλά, σώστε το επίπεδο που δημιουργήσατε (μην ξεχάσετε το extension .WAD) και φορτώστε το από το DOS prompt, όπως προηγουμένως.

Καλή διασκέδαση!

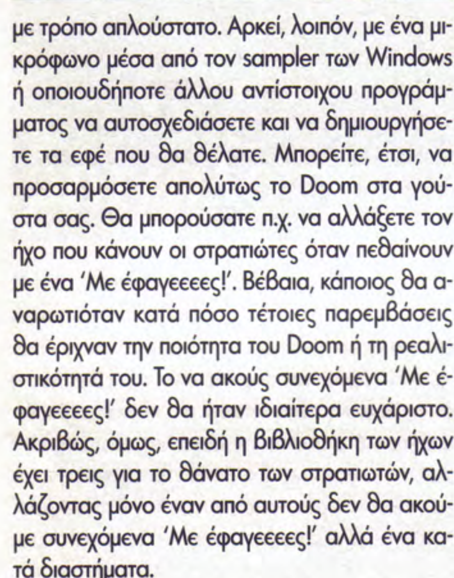
ΣΗΜ.: Ο Doom editor δουλεύει μόνο με την registered έκδοση, σύμφωνα με απαίτηση της id, για ευνόητους λόγους.

ΗΧΗΤΙΚΑ ΕΦΕ - DMAUD11

Τα ηχητικά εφέ του παιχνιδιού είναι φτιαγμένα με τον καλύτερο και ρεαλιστικότερο τρόπο. Κραυγές και ήχοι που έρχονται από μακριά, από κοντά, από αριστερά ή από δεξιά, ανάλογα με το πού βρίσκεται ο εχθρός, κάνουν τον παίκτη να αισθάνεται πραγματικά σαν να βρίσκεται μέσα στην οθόνη. Προς χάριν του ρεαλισμού, το Doom συνοδεύεται από περισσότερους από έναν ήχους για κάποιο συγκεκριμένο γεγονός, έτσι ώστε σε ενδεχόμενη (σίγουρη) απάντησή μας με μια ομάδα από το ίδιο είδος τεράτων. Οι επιθανάτιες κραυγές τους να είναι, κατά το δυνατόν, μη επαναλαμβανόμενες. Και είναι! Η αξιοποίηση, όμως, των ρουτινών που λέγαμε στην αρχή δίνει τη δυνατότητα στον user (ξεφεύγουμε από τα πλαίσια της έννοιας gamer) της αντικατάστασης των εφέ (τα οποία ουσιαστικά δεν είναι παρά .wav αρχεία)

CHEATS

IDKFA: Ολα τα όπλα
IDDQD: Θεοποίηση
IDBEHOLD & R: Στολή ραδιενέργειας
I: Αόρατος
V: Ατρωτος
A: Πλήρης χάρτης
L: Βασίλη, τα φώτα
IDMYPOS: Τρέχουσες συντεταγμένες
IDDT: Πλήρης απεικόνιση
IDDT-IDDT: Τέρατα & αντικείμενα
IDSPISPOPD: Και κανένας τοίχος (του Doom I) δεν σας σταματά
IDCHOPPERS: Αλυσοπρίονο
IDCLEVx: Μεταπήδηση στο επίπεδο x (1-9)





με τρόπο απλούστατο. Αρκεί, λοιπόν, με ένα μικρόφωνο μέσα από τον sampler των Windows ή οποιουδήποτε άλλου αντίστοιχου προγράμματος να αυτοσχεδιάσετε και να δημιουργήσετε τα εφέ που θα θέλατε. Μπορείτε, έτσι, να προσαρμόσετε απολύτως το Doom στα γούστα σας. Θα μπορούσατε π.χ. να αλλάξετε τον ήχο που κάνουν οι στρατιώτες όταν πεθαίνουν με ένα 'Με έφαγεεεες!'. Βέβαια, κάποιος θα αναρωτιόταν κατά πόσο τέτοιες παρεμβάσεις θα έριχναν την ποιότητα του Doom ή τη ρεαλιστικότητά του. Το να ακούς συνεχόμενα 'Με έφαγεεεες!' δεν θα ήταν ιδιαίτερα ευχάριστο. Ακριβώς, όμως, επειδή η βιβλιοθήκη των ήχων έχει τρεις για το θάνατο των στρατιωτών, αλλάζοντας μόνο έναν από αυτούς δεν θα ακούμε συνεχόμενα 'Με έφαγεεεες!' αλλά ένα κατά διαστήματα.

Η διαδικασία αλλαγής ενός ήχου είναι η ακόλουθη: Βρείτε τον αριθμό του ήχου που θέλετε να αντικαταστήσετε με το δικό σας, στη βιβλιοθήκη του Doom. Για να βρίσκετε εύκολα τους αριθμούς αυτούς, μπορείτε να ανατρέχετε στον αντίστοιχο πίνακα. Ας υποθέσουμε ότι θέλετε να αντικαταστήσετε τον ήχο που κάνει ο ήρωας όταν πεθαίνει (κωδικός αριθμός 36). Για να σιγουρευτείτε ότι είναι αυτός, δώστε DMAUD 36.

Δημιουργήστε το δικό σας ήχο και αποθηκεύστε τον σε αρχείο .wav. Εστω ότι τον ονομάσατε AH.WAV. Εφόσον έχετε το αρχείο DMAUD στο directory του Doom, δώστε

DMAUD 36 -s AH.WAV

Αν ο ήχος σας έχει μεγάλη διάρκεια, δεν θα χωρέσει στη θέση τού, μικρής διάρκειας, προηγούμενου ήχου του Doom. Τότε, δώστε

DMAUD 36 -s AH.WAV -x

Οταν παίξετε το Doom και με το καλό... πεθάνετε, θα διαπιστώσετε ότι αντί για τη συνηθισμένη κραυγή υπάρχει η δική σας!

Serial/Network/Modem Playing

Ενα από τα μεγαλύτερα ατού του Doom είναι η δυνατότητα του multiplayers' mode που παρέχει. Αυτή καθίσταται εφικτή με τη σύνδεση δύο υπολογιστών μέσω σειριακής (modem, ή καλωδιακή) και μέχρι τεσσάρων μέσω δικτύου - αλήθεια, το Doom έχει Boss Key;

Οι ενδιαφερόμενοι συμπαίκτες (ή αντίπαλοι;) παίζουν ο καθένας στο δικό του τερματικό, αλλά παράλληλα! Το αποτέλεσμα είναι φανταστικό και αποκλείεται να μη συναρπάσει ακόμη και τους πιο αδιάφορους του είδους. Κάθε παίκτης βλέπει τον άλλο ολόκληρο μπροστά του να πυροβολεί, να περπατάει, να τρέχει... Ολα εκείνα που θα μπορούσαν να συμβούν αν το Doom ήταν ένα επεισόδιο όχι ενός παιχνιδιού, αλλά της πραγματικής ζωής (slow down a bit, O.K.;). Αν είστε συνεργάσιμοι, μπορείτε να κατορθώσετε πολύ περισσότερα με τη βοήθεια κάποιων άλλων, απ' ό,τι μόνος σας στα σκοτάδια της κόλασης. Δεν χρειάζεται να ανησυχείτε για το ποιος θα πάρει πρώτος κάποιο όπλο. Υπάρχουν διάσπαρτα όπλα που δεν εξαφανίζονται, έτσι ώστε να μπορεί να τα συλλέξουν και οι υπόλοιποι.

Στα πυρομαχικά και στα medikit, όμως, πρέπει να αποδείξετε ότι νοιάζεστε για τους φίλους σας. Είναι πραγματικά εντυπωσιακή η σκηνή που δύο παίκτες πυροβολούν μαζί ένα τσούρμο από δαίμονες, οι οποίοι μάταια προσπαθούν να τα βγάλουν πέρα και ακόμη πιο εντυπωσιακή αυτή κατά την οποία το τσούρμο επιτίθεται στον έναν παίκτη, χωρίς να έχει πάρει χαμπάρι ότι πίσω του παραμονεύει κι άλλος! Αυτά μπορούν να συμβούν με σειριακή σύνδεση, με το modem σας ή, για λίγους τυχερούς, μέσω δικτύου. Στην περίπτωση που αποφασίσετε να συνδεθείτε με modem, επιβάλλεται η κατοχή ενός 9600bps, τουλάχιστον. Ας σημειωθεί εδώ ότι στο multiplayers' mode τα cheats δεν δουλεύουν, αλλά έχετε ουσιαστικά άπειρες ζωές, αφού με space ο νεκρός παίκτης ανασταίνεται - χωρίς τα όπλα που είχε όμως. (Το multiplayers' mode υποστηρίζεται από το λειτουργικό 1.2 του Doom 1 και το 1.666 του Doom 2.) Δε λέω, το Doom αφήνει τις καλύτερες εντυπώσεις. Εχει καταφέρει να κάνει το παγκόσμιο υπολογιστικό στερέωμα να μιλάει (και μερικές φορές να παραμιλάει) γι' αυτό. Ολα εντάξει. Και τα διαβολάκια του τα έχει, και τα άψογα γραφικά και την κίνησή του, τα ταιριαστά soundtracks, τα φοβερά εφέ. Ολα τα έχει. Πάντως εμένα μια απορία μού δημιουργήθηκε κατά το πέρασμα των Doom και επιτέλους θα τη διατυπώσω. Φοβερός πρασινοσκούφης, φονέας δαιμόνων (through Hell and back - again), ο καλύτερος των καλύτερων και να μην μπορεί να δρασκελίσει ένα πεζουλάκι, αν αυτό είναι λίγο πιο ψηλά από τον ώμο του; Τελικά, η περιβόητη "ρεαλιστικότητα" όλο και κάπου γλιστρά και χάνεται.

Τη shareware version του Doom 1.2 μπορείτε να βρείτε στην CompuLink στη διάσκεψη pc games, καθώς και στο συνοδευτικό CD της ειδικής έκδοσης του Multimedia & CD-ROM, μαζί με πολλά utilities, που σύντομα θα δείτε - αν προλάβετε - να κρέμεται στα περίπτερα.

■

Οι λάτρεις του Doom μπορούν πια να συζητήσουν τα προβλήματα, να καυχηθούν για τις επιτυχίες τους, να βρουν tips, πίστες ή, στην καλύτερη περίπτωση, συμμάχους για ατέλειωτες επιδρομές στις αφιλόξενες αρένες του Κάτω Κόσμου.

Μόλις μπείτε στην CompuLink, δώστε join Doom και οι πιθανότητες επιβίωσης μεγιστοποιούνται.



Tank Simulation προηγμένης τεχνολογίας

Από την περίοδο που κυκλοφορούσε το Commanche: Maximum Overkill από τη Nova Logic, η εταιρία είχε ανακοινώσει ότι θα κυκλοφορούσε ένα tank simulation, το οποίο θα είχε εξίσου καλά γραφικά. Αν και καθυστέρησε να κυκλοφορήσει, το Armored Fist είναι εδώ.

Του Αργύρη Γιαγιά

Η Nova Logic είναι μια εταιρία που, δύο χρόνια πριν, σχεδόν κανείς δεν ήξερε την παρουσία της. Ωστόσο, έφθασε μία μόνο κυκλοφορία για να γίνει γνωστή παγκοσμίως. Μιλάμε φυσικά για το Commanche: Maximum Overkill, ένα επαναστατικό simulation ελικοπτέρου, αν και η ίδια η εταιρία παραδέχτηκε εκ των υστέρων ότι δεν ήταν κανονικό simulation, μια και η εξομοίωση του ελικοπτέρου δεν ήταν η καλύτερη δυνατή. Ωστόσο, αυτό δεν εμπόδισε καθόλου το ίδιο το παιχνίδι, το οποίο έκανε πολύ καλές πωλήσεις (600.000 μέχρι σήμερα). Η επιτυχία βασίζεται κατά ένα μεγάλο ποσοστό στα πολύ καλά γραφικά του παιχνιδιού, ιδίως σε αυτά του εδάφους, για τα οποία η Nova Logic χρησιμοποίησε την τεχνική Voxel space που η ίδια εφεύρε. Εκμεταλλευόμενη τη μεγάλη επιτυχία του παιχνιδιού, η Nova Logic στη συνέχεια κυκλοφόρησε σε διάφορα data disks, ενώ πιο πρόσφατα το παιχνίδι κυκλοφόρησε και σε έκδοση CD όπου υπήρχαν όλα τα data disks και μαζί κάποιες extra αποστολές που έφθαναν στο σύνολο τις 100. Μετά λοιπόν τη μεγάλη αυτή επιτυχία, η Nova Logic καθιερώθηκε ως μια από τις μεγάλες εταιρίες στο χώρο του PC gaming. Ετσι, ήταν υποχρεωμένη, η νέα της κυκλοφορία να είναι τουλάχιστον εξίσου καλή με την προηγούμενη. Ισως γι' αυτό να σημειώθηκε και η καθυστέρηση στην κυκλοφορία του Armored Fist. Δικαίωσε όμως την εταιρία αυτή η μεγάλη αναμονή;

Οπως είπαμε και πριν, τα γραφικά του Commanche: Maximum Overkill ήταν βασισμένα στην τεχνική Voxel space, κάτι το οποίο συμβαίνει και στο Armored Fist. Ας δούμε όμως πιο αναλυτικά περί τίνος πρόκειται. Με αυτή λοιπόν την τεχνική, ο προγραμματιστής μπορεί να σχεδιάσει γραφικά,





SIMULATION REVIEW

Ο ΚΟΣΜΟΣ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΑ ΚΟΚΠΙΤ

των οποίων τα pixels κινούνται 500 φορές γρηγορότερα από τα rendered γραφικά που υπήρχαν μέχρι σήμερα. Για να γίνει αυτό, πραγματοποιούνται περισσότεροι από ένα εκατομμύριο τρισδιάστατοι μαθηματικοί υπολογισμοί το δευτερόλεπτο. Ετσι, οι σχεδιαστές και προγραμματιστές μπορούν να αποφύγουν τα τετραγωνισμένα ή πολυγωνικά γραφικά, τα οποία βλέπουμε συνήθως σε αντίστοιχους τίτλους. Επίσης, αυτή η τεχνική παρέχει τη δυνατότητα -όπως έχει γίνει στα Commanche: Maximum Overkill και Armored Fist- να χρησιμοποιήσεις πραγματικά δεδομένα εδάφους, βασισμένα σε στρατιωτικές πηγές ή από δορυφόρο της αμερικανικής γεωλογικής υπηρεσίας. Αυτή είναι, με δυο λόγια, η τεχνική του Voxel space, που χρησιμοποιεί η Nova Logic και η οποία στο Commanche: Maximum Overkill απέδωσε άψογα. Ωστόσο, στο Armored Fist υπάρχουν μερικές ενστάσεις που θα εξηγήσουμε στη συνέχεια. Ας δούμε όμως καταρχήν το θέμα και τα επιμέρους στοιχεία του παιχνιδιού.

Οπως είπαμε, το παιχνίδι προσομοιώνει τις συνθήκες που επικρατούν μέσα σε ένα tank. Αυτή τη φορά υπάρχουν εκπρόσωποι και από τις δύο πλευρές. Ετσι, από την πλευρά της Δύσης υπάρχουν τα M1A2 ABRAMS και M3 BRADLEY, ενώ από την πλευρά της Ανατολής υπάρχουν τα T80 MBT και BMP-2. Η επιλογή των συγκεκριμένων tanks δεν είναι τυχαία, μια και αυτά θεωρούνται αυτή τη στιγμή ό,τι πιο τέλειο υπάρχει παγκοσμίως στα μηχανοκίνητα άρματα. Επίσης, εκτός από

Εταιρία
Nova Logic
Υπολογιστές
IBM και συμβατοί
Τύπος
Combat Simulator
Επίπεδο Δυσκολίας
Μέση

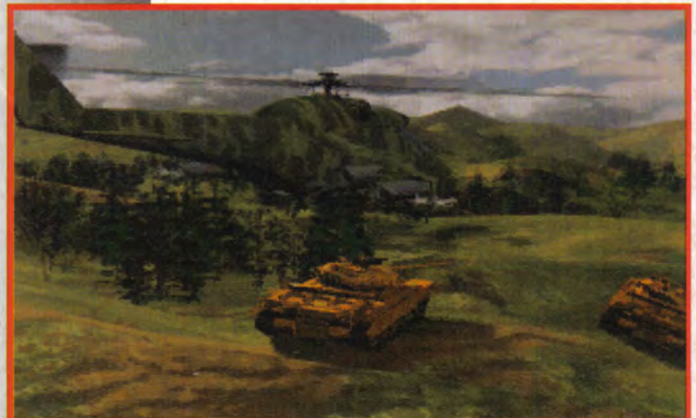


τα προαναφερόμενα, στη μάχη θα συναντήσετε και ελικόπτερα τα οποία θα είναι είτε το αμερικανικό AH-64 APACHE είτε το σοβιετικό Mi Mi 24W HIND-F, που και αυτά θεωρούνται τα καλύτερα πολεμικά ελικόπτερα σήμερα. Στο παιχνίδι μπορείτε να διαλέξετε οποιοδήποτε από τα 4 tanks και αυτόματα διαλέγετε και το στρατόπεδο όπου υπηρετείτε. Σε αντίθεση με το Commanche: Maximum Overkill, το Armored Fist έχει πολύ καλύτερο gameplay. Εκτός λοιπόν από τις καθιερωμένες μεμονωμένες αποστολές (περισσότερες από 50), υπάρχει αυτή τη φορά και campaign option. Υπάρχουν 7 διαφορετικά campaigns, τα οποία περιέχουν από λίγες αποστολές έως πολύ περισσότερες, για να ολοκληρωθούν ανάλογα με το βαθμό δυσκολίας. Σε αυτές δεν κυβερνάμε απλώς το δικό μας tank, αλλά μπορούμε να καθοδηγήσουμε τη μάχη ή να τεθούμε επικεφαλής ολόκληρης της διμοιρίας (ίλης) ή, τέλος, να μεταπηδήσουμε σε κάποιο tank και να αναλάβουμε το χειρισμό του. Αξιοπρόσεκτο είναι ότι οι αποστολές και τα campaings δεν είναι σχεδιασμένα επί τη βάσει φανταστικών σεναρίων, αλλά υπό πραγματικές συνθήκες. Ετσι, θα βρείτε αποστολές που διαδραματίζονται στο Αζερμπαϊτζάν, την Κύπρο, την Ινδία, τη Σαουδική Αραβία, τη Συρία, την Ουκρανία κ.α.



Το παιχνίδι είναι έτσι εφοδιασμένο ώστε να δίνει όσο το δυνατόν περισσότερο την αίσθηση του ρεαλισμού. Μάλιστα έχει δοθεί ιδιαίτερη προσοχή









στο σχεδιασμό και τη λειτουργία καθενός από τα tank. Συγκεκριμένα, τα αμερικανικά tanks χρησιμοποιούν την τελευταία τεχνολογία ανίχνευσης στόχων βάσει θερμότητας, ενώ τα σοβιετικά χρησιμοποιούν την τεχνική του αστρικού φωτός με την οποία η νύχτα γίνεται μέρα.

Επίσης, εάν βρεθείτε σε δύσκολη θέση, μπορείτε να καλέσετε και αεροπορική υποστήριξη από τα ελικόπτερα, εφόσον όμως το επιτρέπουν οι καιρικές συνθήκες. Σε γενικές γραμμές, το Armored Fist προσφέρει στον παίκτη ένα λεπτομερές παιχνίδι χωρίς μεγάλες δυσκολίες χειρισμού και με σχετικά καλό gameplay. Ωστόσο, ύστερα από αρκετές ώρες ενασχόλησης με το παιχνίδι, οδηγήθηκα σε μερικά χρήσιμα συμπεράσματα. Το πρώτο και βασικό χαρακτηριστικό του παιχνιδιού συνίσταται στο ότι είναι εξίσου εύκολο όπως και το Commanche: Maximum Overkill, κάτι που σημαίνει ότι ο αρχάριος παίκτης δεν θα έχει δυσκολίες να ξεκινήσει. Βέβαια, η δυσκολία στη συνέχεια αυξάνεται σταδιακά. Ετσι, ενώ οι αποστολές ημέρας είναι αρκετά διασκεδαστικές και σπάνια έχουμε δυσκολίες, οι αποστολές νυκτός είναι κάτι το εντελώς διαφορετικό. Ειδικότερα, σε αμερικανικό tank όπου ανίχνευα τους στόχους βάσει θερμότητας, είχα μια εντελώς νέα εμπειρία. Αν και οι περισσότεροι χειρισμοί είναι εύκολοι, μερικοί ίσως

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Σίγουρα ό,τι καλύτερο κυκλοφορεί μέχρι στιγμής στα tank simulations.

ΓΡΑΦΙΚΑ	93
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	87
ΑΝΤΟΧΗ	88

90%

ΒΑΣΙΚΑ ΠΛΗΚΤΡΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ

Alt+Βέλος αριστερό /Z	Πυργίσκος αριστερά
Alt+Βέλος δεξί /X	Πυργίσκος δεξιά
Alt+Βέλος πάνω /PgUp	Υψωση κανονιού
Alt+Βέλος κάτω /PgDn	Κατέβασμα κανονιού
*	Κεντράρισμα πυργίσκου και όπλου
Enter/Caps Lock	Εύρεση στόχου
1 - 4	Οπλιση τεσσάρων πρώτων όπλων
5 - 6	Οπλιση και ρίψη sam
7 - 8	Εκκληση αεροπορικής βοήθειας
9	Βόμβες καπνού
F2	Normal view
F3	Full screen view
F4	Camera view
F5	Night vision
F7	Engine smoke
F12	Settings
SpaceBar	Fire





SIMULATION

REVIEW





βρουν δύσκολο τον ταυτόχρονο χειρισμό του tank και του πυργίσκου. Εντούτοις, με τη βοήθεια ενός joystic και του πληκτρολογίου, και αυτό το πρόβλημα μπορεί να λυθεί. Γενικά, είναι ένα από τα ευκολότερα simulations που έχω δοκιμάσει τελευταία.



Πέραν όμως από το πολύ καλό επίπεδο gameplay και χειρισμού, έχω ορισμένες προσωπικές ενστάσεις ως προς το πόσο καλά είναι τα περίφημα γραφικά της Nova Logic. Η εταιρία υποστηρίζει ότι τα γραφικά είναι βελτιωμένα από την εποχή του Commanche: Maximum Overkill, αλλά θα έλεγα ότι πολλές φορές διαπίστωσα το αντίθετο. Στο Commanche, όλα τα γραφικά εδάφους εμφανίζονταν από κάποια απόσταση και σίγουρα δεν είχαμε απαίτηση για εντυπωσιακές λεπτομέρειες, μια και αυτά κινούνταν ταχύτατα.



Ομως, στο Armored Fist, σε πολλές περιπτώσεις βρισκόμαστε σε πολύ κοντινές αποστάσεις σε άλλα tanks ή στόχους και βλέπουμε αυτό για το οποίο η Nova Logic έφτιαξε το Voxel space. Δηλαδή, την τετραγωνοποίηση στο περίγραμμα των γραφικών. Μάλιστα πολλές φορές, λόγω αυτού του φαινομένου, δυσκολευόμαστε να καταλάβουμε τον τύπο του tank που βλέπουμε και να διακρίνουμε αν αυτό είναι εχθρικό. Το καταλαβαίνουμε κάπως αργά. Πολλές φορές χρειάστηκε να "λοκάρω" κάποιο φιλικό tank για να διαπιστώσω ότι αυτό δεν ήταν εχθρικό, αφού ο υπολογιστής του άρματος μάς πληροφορεί για την ταυτότητα του αντικειμένου. Ευτυχώς, αυτό το φαινόμενο συμβαίνει μόνο σε διαφόρους στόχους εδάφους και όχι στο σύνολο των γραφικών. Ετσι, όλα τα γραφικά εδάφους και, ακόμη περισσότερο, αυτά του ουρανού είναι εκπληκτικά και πλησιάζουν όσο το δυνατόν περισσότερο στην πραγματικότητα. Στα ίδια, και ίσως καλύτερα, επίπεδα κινείται και ο ήχος. Υπάρχουν μερικά πολύ ρεαλιστικά ηχητικά εφέ, τα οποία σε συνδυασμό με τα γραφικά προσθέτουν πολλά συν στο παιχνίδι.

Προτού ολοκληρώσουμε με τις εντυπώσεις από το παιχνίδι, δεν θα πρέπει να παραλείψουμε να αναφερθούμε στα καλοσχεδιασμένα animations που εμφανίζονται σε πολλά σημεία του παιχνιδιού. Ειδικά στην έκδοση CD που είχαμε στη διάθεσή μας, υπάρχουν πάρα πολλά full screen animations, τα οποία εμφανίζονται ύστερα από μάχες ή κατά τη διάρκεια του εισαγωγικού demo.

Η Nova Logic υποστηρίζει ότι διαθέτει το καλύτερο tank simulation που κυκλοφορεί αυτή τη στιγμή και δεν έχει άδικο. Το βελτιωμένο gameplay, τα πολύ καλά γραφικά, ο επίσης καλός ήχος και η ευκολία χειρισμού δικαιολογούν τον ανωτέρω ισχυρισμό. Ωστόσο, όπως αναφέραμε και πριν, υπάρχουν κάποιες ενστάσεις στον τομέα των γραφικών εδάφους, τα οποία θα μπορούσαν να ήταν καλύτερα. Κατά τους πρώτους μήνες του '95 θα κυκλοφορήσουν και άλλα tank simulations, με επικεφαλής τις κυκλοφορίες που αναμένουμε από τη Microprose. Τότε θα μπορούμε να κρίνουμε καλύτερα και το Armored Fist, μια και θα έχει αξιόμαχο ανταγωνισμό. ■

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ


386 ή ανώτερο.


4MB RAM.


CD-ROM + 1MB στο σκληρό δίσκο.


VGA 320x200 με 256 χρώματα.


Προσωρινά διατίθεται μόνο σε CD-ROM και μας το προσέφερε η Vertigo.

ADVENTURE REVIEW

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

ECSTATICA

a state of mind

Ο χρήστης-παίκτης, από την πρώτη κιόλας επαφή με το Ecstatica, διακρίνει την προσωπικότητά του, το στιλ του. Χρησιμοποιώντας πρωτοποριακής τεχνικής γραφικά και εμπλουτισμένο με ένα σχεδόν απίστευτα τέλειο animation μας δίνει ένα από τα καλύτερα horror games που έχουν εμφανιστεί έως τώρα στο χώρο των adventures.

• του Αντρέα Τσουρινάκη

Οταν έγραφα στο PC ADVENTURES UPDATE στο προηγούμενο τεύχος του PC Master - PC Games κάποια στοιχεία για το Ecstatica, ειλικρινά δεν πίστευα ότι στο επόμενο ακριβώς τεύχος θα δημοσιεύαμε το αναλυτικό review του. Σημειώστε ότι, μέχρι αυτή τη στιγμή, κανένα άλλο περιοδικό σε Αμερική και Ευρώπη δεν έχει δημοσιεύσει παρουσίαση του Ecstatica. Για μία ακόμη φορά δηλαδή -και ας ακούγεται εγωιστικό- δημοσιεύουμε πρώτοι σε όλο τον κόσμο την αναλυτική παρουσίαση ενός adventure game.

Το παιχνίδι έχουν δημιουργήσει κατά βάση οι Alain Maindron και Andrew Spencer. Ο Spencer, προγραμματιστής, είναι ο δημιουργός του περίφημου International Soccer το 1983 (!!) στον Commodore 64. Ενα χρόνο αργότερα έφτιαξε το International Basketball και τότε τον προσέλαβε η Epyx για να γράψει το Street Sports Basketball. Από τότε είχε την ιδέα για ένα adventure και η εμφάνιση της Amiga του έδωσε την ελπίδα ότι το όνειρό του θα γινόταν πραγματικότητα. Τελικά, ο σχεδιασμός του εν λόγω adventure διήρκεσε πάρα πολύ καιρό και εμφανίζεται στα PCs, μια και αυτά έχουν καθιερωθεί πλέον ως το standard στο hardware των computer games. Ο Maindron δημιουργούσε animation για χρονικό διάστημα μεγαλύτερο από μία δεκαετία στη γαλλική τηλεόραση. Εχει συνεργαστεί επίσης με τα στούντιο του Ντίσνεϊ σχετικά με το animation. Πριν από δύο χρόνια, συνάντησε τον Spencer και εντυπωσιάστηκε από τη δουλειά του. Ο Spencer είχε ήδη αφιερώσει τρία ολόκληρα χρόνια στη δημιουργία ενός "συστήματος" που θα επέτρεπε την κατασκευή προγραμμάτων ηλεκτρονικής ψυχαγωγίας. Το παιχνίδι, το σενάριο και οι χαρακτήρες αποφασίστηκαν μετά τη συνεργασία του με τον Maindron.

Οπως είχα αναφέρει και στο προηγούμενο τεύχος, αποφάσισαν να δημιουργήσουν ένα horror-adventure στο στιλ του ALONE IN THE DARK, διότι η τεχνική της Infogrames τους εντυπωσίασε περισσότερο από κάθε άλλη. Εξέφρασαν μάλιστα την απορία γιατί μέχρι τώρα κανένας άλλος δεν μιμήθηκε αυτό το στιλ της εταιρίας.



Η βοηθός του μάγου, υπεύθυνη για όλα τα δεινά.



Η ομοιότητά του με το ALONE IN THE DARK 1 είναι πασιφανής.

ADVENTURE
REVIEW

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

ΣΕΝΑΡΙΟ

Η ιστορία εξελίσσεται σε ένα μικρό χωριό, το Tirich. Είσαι ένας περαστικός ταξιδιώτης που διασχίζει την ευρύτερη περιοχή με το άλογό του. Μετά από ένα κοπιαστικό ταξίδι, πλησιάζοντας σε μια χαράδρα βλέπεις ένα μικρό χωριό, στην άλλη πλευρά του γκρεμού. Σταματώντας για να ξεκουραστείς, διαπιστώνεις ότι σου έχει τελειώσει το νερό. Τι πιο απλό από το να πας στο χωριό, όπου σίγουρα θα βρεις νερό που τόσο πολύ σου χρειάζεται για να συνεχίσεις το ταξίδι σου. Ετσι, χωρίς κανέναν ενδοιασμό, περνάς τη γέφυρα που συνδέει τον εξοχικό δρόμο με το χωριό πάνω από τον γκρεμό. Επειτα από λίγο διαπιστώνεις ότι αυτό το οποίο στην αρχή φάνταζε ως το πιο απλό, είναι τώρα μια αληθινή κόλαση. Στο χωριό, στην αρχή τουλάχιστον, δεν φαίνεται να ζει κανένας άνθρωπος. Αντίθετα, κατοικείται από έναν απίθανο κόσμο τεράτων, μεταξύ των οποίων ξεχωρίζουν ένας πίθηκος, ένας μινώταυρος και ένας δράκος, που φαντάζουν ανίκητοι. Από την πρώτη κιόλας στιγμή που πατάς το πόδι σου στο χωριό είσαι υποχρεωμένος να ακολουθήσεις ένα δρόμο, τον οποίο χαρακτηρίζει η ρήση "ο θάνατός σου η ζωή μου".

Επειτα από αρκετή εξερεύνηση θα βρεις ένα ημερολόγιο που σου δίνει τις πρώτες πληροφορίες για το τι ακριβώς συμβαίνει στην περιοχή. Η βοηθός ενός φοβερού μάγου της περιοχής έκλεψε από αυτόν ένα από τα πιο δυνατά, όσον αφορά στη μύηση στην τέχνη της μαγείας, βιβλία. Διαβάζοντάς το, υπνωτίστηκε και επιχείρησε να εκτελέσει τα γραφόμενά του. Ενα μήνα μετά την κλοπή του βιβλίου, η βοηθός του μάγου πήγε στον περιβόητο κύκλο από πέτρες για να καλέσει το δαίμονα. Αν και τρομοκρατημένη, κατόρθωσε να επιτύχει στα μαγικά της. Στην αρχή ο δαίμονας της φαινόταν "ήσυχος". Δύο μήνες αργότερα, οι κάτοικοι του χωριού αρχίζουν να την αγριοκοιτάζουν, μια και τη θεωρούν υπεύθυνη για τα δεινά που έχουν αρχίσει να πλήττουν το χωριό τους. Ενα μήνα αργότερα αρχίζουν οι παραισθήσεις, τα παράξενα οράματα, ενώ έχει μεταφέρει το κέντρο των πειραμάτων-ερευνών της βαθιά σε ένα dungeon, έτσι ώστε να μην την ενοχλεί κανένας. Λίγο αργότερα θα συνειδητοποιήσει ότι της απομένει ελάχιστος χρόνος, μια και το δαιμόνιο έχει κυριαρχήσει πάνω της.

Εσύ, άγνωστε ταξιδιώτη, αν θέλεις να ξεφύγεις από αυτόν τον καταραμένο τόπο, πρέπει να βρεις έναν τρόπο ώστε να λύσεις τα μάγια που κρατούν δέσμιο ολόκληρο το χωριό, αλλά και όσους έρχονται σε αυτό κατά λάθος. Θα τα καταφέρεις; Εξαρτάται αποκλειστικά από σένα.

ΕΤΑΙΡΙΑ
Psygnosis
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί, με CD-DRIVE
ΤΥΠΟΣ
3-D Ellipsoid graphics, animated adventure
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο



Το χωριό Tirich.



Η μυστική φόρμουλα που πρέπει να δημιουργήσεις.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Σε ό,τι αφορά τα γραφικά το Ecstatica επιφυλάσσει μια τεχνολογική καινοτομία. Είναι το πρώτο computer game που χρησιμοποιεί ελλειψοειδή γραφικά, τα οποία προτιμήθηκαν από τα αντίστοιχα πολυγωνικά διότι κατά τη γνώμη τους δίνουν πολύ καλύτερα αποτελέσματα. Προσωπικά πιστεύω ότι σε αυτόν τον τομέα δικαιώθηκαν απόλυ-



Δίνοντας στην κοπέλα το αρκουδάκι, θα σε οδηγήσει στα dungeons.



Παίρνοντας το αρκουδάκι.



Διαβάζοντας το ημερολόγιο της βοηθού του μάγου, μαθαίνεις τι έχει συμβεί.


Αυτόν πρέπει να περάσεις για να αποκτήσεις πρόσβαση στο ημερολόγιο και το αρκουδάκι.

τα. Τα γραφικά ξαφνιάζουν με τη ζωντάνια, τη φρεσκάδα και τους έντονους χρωματισμούς τους. Είναι κάτι εντελώς διαφορετικό από ό,τι έχουμε δει έως σήμερα. Αν στα παραπάνω προσθέσετε το εκπληκτικό animation που περιέχει, τότε σίγουρα έχετε ένα μικρό τεχνολογικό θαύμα. Οι κινήσεις του ήρωα αλλά και των τεράτων, ειδικά του πιθήκου, είναι φανταστικές. Πανέξυπνα σχεδιασμένες, διαθέτουν και αρκετή δόση χιούμορ. Δείτε τον ήρωα να διαβάζει ένα βιβλίο και ταυτόχρονα να κοιτάζει πίσω από την πλάτη του, μήπως έρθει κανείς ξαφνικά, ή να ξύνεται επειδή δεν ξέρει τι να κάνει, όταν εσείς τον αφήνετε ακίνητο. Η μουσική και τα διάφορα ηχητικά εφέ είναι εξαιρετικά. Η έκδοση σε CD επέτρεψε στους δημιουργούς του να ενσωματώσουν και speech, το οποίο είναι επίσης πολύ καλό.

Οσον αφορά τώρα στο χειρισμό, κατά τη γνώμη μου είναι το "προβληματικό" τμήμα της περιπέτειας. Καταρχήν, η κίνηση γίνεται μέσω του αριθμητικού πληκτρολογίου. Δεν υπάρχει mouse, αλλά ούτε χρησιμοποιούνται άλλα πλήκτρα. Ετσι, οι κινήσεις του ήρωα αντιστοιχούν στα εξής: 1 = πάρε ή άφησε ένα αντικείμενο με το αριστερό χέρι, 2 = πήγαινε πίσω, 3 = πάρε ή άφησε ένα αντικείμενο με το δεξί χέρι, 4 = γύρνα αριστερά, 5 = απόκρουσε επίθεση, 6 = γύρνα δεξιά, 7 = επίθεση με το αριστερό χέρι/όπλο, 8 = πήγαινε μπροστά, 9 = επίθεση με το δεξί χέρι/όπλο. Ειδικά για το περπάτημα, υπάρχουν 3 επίπεδα. Το STEALTH (πλήκτρα F1-F4) για να μη σε αντιλαμβάνονται οι εχθροί σου, το WALK (κανονικό περπάτημα F5-F8) και το RUN (τρέξε με F9-F12). Τι σημαίνουν όλα αυτά; Δεν υπάρχει το κλασικό inventory των adventures και RPGs. Μπορείς να έχεις μαζί σου μέχρι και δύο αντικείμενα κάθε φορά (ή δύο όπλα, ή δύο αντικείμενα, ή ένα όπλο και ένα αντικείμενο). Αυτό είναι μεν πρωτότυπο (πρώτη φορά χρησιμοποιούνται εμφανώς και τα δύο χέρια του ήρωα σε ένα adventure), αλλά και εκνευριστικό συνάμα, αφού πρέπει να κάνεις ολόκληρους γύρους μέχρι να εντοπίσεις τι κάνει κάθε αντικείμενο, έτσι ώστε η χρήση του να είναι άμεση, για να γυρίσεις να πάρεις το άλλο κ.λπ. Πρέπει να έχεις πάντα μαζί σου ένα όπλο (σπαθί ή club), για να αποφεύγεις ειδικά τον πίθηκο που σου επιτίθεται πολύ συχνά.

Το δεύτερο αρνητικό στοιχείο είναι ότι η χρήση μόνο των πλήκτρων του αριθμητικού πληκτρολογίου το καθιστά δύσχρηστο, μια και δεν είναι αυτά τα πλήκτρα που έχουμε

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ


Μίνιμουμ 486SX/25 (τρέχει και σε 386DX/40).


Απαιτεί 4MB RAM.


Στο δίσκο καταλαμβάνει 10MB.


Υποστηρίζει VGA 256-χρωμα γραφικά στην ανάλυση 320x200.


Το παιχνίδι περιλαμβάνει 1 CD και μας το παραχώρησε η OPTICAL SYSTEMS.


Σκοτώνοντας μία αράχνη.


Τρέχοντας για να αποφύγεις το μινώταυρο.


Μπροστά σε ένα από τα συστατικά της φόρμουλας.


Οταν σου επιτίθεται ο πίθηκος και δεν είσαι οπλισμένος.


Εχοντας το σπαθί, με 2-3 χτυπήματα, ο πίθηκος οπισθοχωρεί.

συνηθίσει. Μπερδεύεσαι αρκετές φορές και όταν συμβαίνει αυτό, ενώ πολεμάς, γίνεται εκνευριστικό. Θα μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν και άλλα πλήκτρα για τις ίδιες κινήσεις, ώστε να χρησιμοποιείς άνετα και τα δύο χέρια. Επίσης δεν υπάρχει τίποτα για να σε ενημερώνει σχετικά με την κατάσταση της υγείας σου. Απλώς βρίσκεις μόνος σου ότι, αν μετά από κάποια μάχη περάσει λίγο χρονικό διάστημα, θεραπεύεσαι αυτόματα!!! Σημειώστε ότι με το πλήκτρο ESCAPE εμφανίζεται το Control Panel που περιέχει τις επιλογές RESTART (σαν άντρας ή γυναίκα), SAVE, LOAD, QUIT και SETTINGS. Βάλτε το τελευταίο στο ON, αν θέλετε να εμφανίζει και σε text το speech της περιπέτειας. Τέλος, το πλήκτρο P κάνει PAUSE. Αυτό δεν αναφέρεται στο πολύ φτωχό για το επίπεδο της περιπέτειας manual. Το βρήκα μόνος μου.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Το Ecstatica διακρίνεται για την άκρως επιβλητική ατμόσφαιρά του. Είναι ένα βίαιο adventure τρόμου και φροντίζει μάλιστα να σας το θυμίζει διαρκώς. Το πιο σημαντικό; Σας υποβάλλει σε τέτοιο βαθμό, ώστε αν αρχίσετε δεν σταματάτε με τίποτα. Η δράση του είναι αρκετά καλή. Το arcade στοιχείο (αλλά σε πολύ απλή μορφή) ξεχωρίζει, μια και πρέπει συνεχώς να υπερασπίζετε τη ζωή σας. Οι γρίφοι με την κλασική έννοια είναι καλοί και μάλλον εύκολοι. Για παράδειγμα, για να μπείτε στο μοναστήρι χρειάζεστε ένα βιβλίο από το ισόγειο της κατεστραμμένης εκκλησίας. Μην ανησυχείτε για πολλά πράγματα, αρκεί να είστε στη σωστή θέση. Ετσι, πατώντας στο κατάλληλο


Για να μπεις στο μοναστήρι πρέπει να έχεις την Βίβλο.

σημείο θα μεταφέρετε έναν τραυματισμένο ή έχοντας το αρκουδάκι και βλέποντας το μικρό κορίτσι, του το δίνετε αυτόματα. Για να διαβάσετε ένα βιβλίο που διαβάζεται (!!) - υπάρχουν και άλλα που λειτουργούν σαν απλά αντικείμενα - πρέπει απλώς να το πάρετε στεκόμενοι στο σωστό μέρος. Τότε μόνος του ο χαρακτήρας θα το διαβάσει. Το πιο σημαντικό στοιχείο στη δράση του είναι να παραμείνετε ζωντανοί και τριγυρνώντας σε διάφορα μέρη να προσέχετε τι βλέπετε ή τι σας λένε. Ετσι θα λύσετε τους περισσότερους γρίφους της περιπέτειας. Σε αυτό το σημείο πρέπει να τονίσουμε ότι δεν είναι απαραίτητο να σκοτώνετε συνεχώς. Πολλές φορές είναι προτιμότερο να περνάτε με STEALTH ένα χαρακτήρα παρά να τον σκοτώνετε.



ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Μία πραγματική έκπληξη. Υπέροχα γραφικά, φανταστικό animation, υποβλητική μουσική και ένα καλοδουλεμένο σενάριο συνθέτουν ένα από τα καλύτερα προγράμματα που κυκλοφόρησαν τον τελευταίο χρόνο. Αν συνηθίσετε το χειρισμό του, δεν θα ξεκολλήσετε μέχρι να το τελειώσετε. Δείτε το οπωσδήποτε.

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	90
ΜΟΥΣΙΚΗ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	70
ΔΡΑΣΗ	90

90%

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας, στρίψε αμέσως τρέχοντας στο πρώτο στενό δεξιά και μπες στην πρώτη πόρτα αριστερά. Είναι η ταβέρνα, η οποία έχει απέξω το σήμα ενός ποτηριού μπίρας. Μπες μέσα (ανοίγει την πόρτα μόνος του). Πήγαινε ανάμεσα στο δράκο και τον πειρατή (αν σε έχει σταματήσει ο πίθηκος, άρχισε από την αρχή και δοκίμασε πάλι). Ο δράκος θα φύγει. Στάσου μπροστά στον πειρατή. Σου ζητά να τον βοηθήσεις. Εσύ παίρνεις τον πειρατή και τον πηγαίνεις στο shop. Κάθισε και άκουσε όλη την ιστορία του, ώσπου να αρχίσει να επαναλαμβάνεται. Βγες έξω. Από τον τραυματισμένο πάρε το κλειδί. Γύρνα στην ταβέρνα, από όπου πήρες τον πειρατή. Από το πάτωμα πάρε το όπλο (club). Τώρα πια χτυπώντας με αυτό τον πίθηκο, αυτός θα οπισθοχωρεί και έτσι εσύ θα μπορείς να ξεφεύγεις.

Η συνέχεια επί της οθόνης σας... ■

ADVENTURE

REVIEW

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ



Τι να πει κανείς για την Access Software. Εχει κυκλοφορήσει τα David Wolf, ένα κατασκοπικό arcade-adventure, τα Mean Streets, Countdown, Martian Memorandum και Amazon, όλα adventures, και φυσικά το LYNX386, το καλύτερο golf simulator που έχει κυκλοφορήσει σε υπολογιστές και το οποίο είναι το πιο εμπορικό computer game, που έχει υπάρξει ως τώρα.

Τα Mean Streets και Martian Memorandum έχουν ως βασικό πρωταγωνιστή τον ντετέκτιβ Tex Murphy. Ο Tex είναι ο πρωταγωνιστής και στο Under a Killing Moon.

Οσοι από εσάς είστε πάνω από 35 χρόνων, όλο και κάποιο τεύχος του περιοδικού "ΜΑΣΚΑ" θα έχετε διαβάσει. Η ΜΑΣΚΑ είχε φιλοξενήσει αρκετές ιστορίες - αστυνομικά διηγήματα του ιδιόμορφου αυτού ντετέκτιβ. Ας πάρουμε όμως τα πράγματα με τη σειρά τους.

Η Access Software είναι η εταιρία που πρώτη καθιέρωσε τα 256-χρωμα VGA γραφικά, την ομιλία (speech) και τα βιντεοσκοπημένα sequences. Και τώρα, πρώτη παρουσιάζει κίνηση Virtual Reality στο χώρο. Το Under a Killing Moon είναι το πρώτο πρόγραμμα που καταλαμβάνει 4 CD's (!) Πρέπει να δείτε οπωσδήποτε το μικρό αυτό τεχνολογικό θαύμα.

• του Αντρέα Τσουρινάκη

Σενάριο

Το Under a Killing Moon κάλλιστα θα μπορούσε να συγκαταλέγεται στις φιλμ-νουάρ ταινίες. Δεν είναι ασπρόμαυρο, αλλά έχει όλα τα άλλα στοιχεία που συγκροτούν μια αυθεντική φιλμ-νουάρ κινηματογραφική ταινία. Ηρωας ο Tex Murphy, ένας ιδιωτικός ντετέκτιβ, απένταρος, μόνος -αφού η γυναίκα του τον παράτησε για έναν υδραυλικό(!)- και όχι απλώς άτυχος αλλά από αυτούς που λέμε "οι χαμένοι της ζωής". Η ιστορία εξελίσσεται στα 2042 μ.Χ., σε μια περιοχή του Σαν Φρανσίσκο, όπου διαμένουν οι μεταλλαγμένοι, μετά την πυρηνική καταστροφή της Γης.

Το παιχνίδι ξεκινά με τον Tex να μπαίνει ένα πρωινό στο γραφείο του. Είναι μια απλή, συνηθισμένη μέρα και πρέπει να κάνεις κάτι για να βγάλεις κανένα φράγκο, μια και τα οικονομικά σου έχουν κτυπήσει το από κάτω διαμέρισμα(!). Ετσι, απλά... Ψάχνοντας για δουλειά, θα βρε-



Η μοιραία κοντέσα. Για χάρη της, προσωπικά, πήγαινα και στην κόλαση! Είπαμε... νέα, όμορφη και πάμπλουτη!!!



Μιλώντας σωστά στην bar woman, θα σου πει το σύνθημα για να δεις τον Ferrel Pus.

θείς μπλεγμένος σε μια συνωμοσία, της οποίας το εύρος είναι αδύνατον να φανταστείς. Θα σε μπλέξει -τι άλλο;- μια πανέμορφη και πλούσια γυναίκα που, ως συνήθως, θα αποδειχτεί μοιραία και ψεύτικη. Θα μπλεχτείς σε έναν αγώνα ζωής και θανάτου με έναν οργανισμό που διοικεί ένας παρανοϊκός, ο Lowell Percival, γνωστός σου από την υπόθεση που έμεινε γνωστή ως Martian Memorandum.

Αυτός ο οργανισμός, που αποκαλείται "The Brotherhood of the Secret Doctrine", έχει σκοπό τον "εξαγνισμό" της Γης, τον "καθαρισμό της από όλους τους μιασμένους", άρα και τους μεταλλαγμένους. Για να γίνει αυτό, σκοπεύουν να εξαφανίσουν κάθε ίχνος ανθρώπινης ζωής πάνω στη Γη. Ταυτόχρονα, έχουν φτιάξει έναν διαστημικό σταθμό, τον Moon Child, στον οποίο υπάρχουν σχεδόν κατεψυγμένοι 1.000 άντρες, γυναίκες και παιδιά, προορισμένοι, όταν ύστερα από 40 χρόνια η Γη θα είναι πάλι κατοικήσιμη, να αποτελέσουν την "υγιή συνέχιση του ανθρώπινου είδους".

Σας ηχεί σαν κάτι γνωστό; Η αληθινή (πραγματικά αληθινή) ιστορία της "Brotherhood of the Secret Doctrine" ή "Brotherhood of Purity" πηγάζει από τα βάθη της ανθρώπινης ιστορίας. Τον 3ο μ.Χ. αιώνα, μια αδελφότητα, οι "Docetists", κατόρθωσαν να καταγράψουν σε έναν τόμο βιβλίου τις θεωρίες που πίστευαν. Αυτό το κείμενο ονομάζεται "The Secret Doctrine" και αποτέλεσε το ιδεολογικό/φιλοσοφικό τους υπόβαθρο. Η αδελφότητα αυτή συνέχισε να υφίσταται, διαμέσου των Ρωμαϊκών χρόνων και του Μεσαίωνα, ως τις μέρες μας. Ναι, ο Χίτλερ ήταν οπαδός τους, αλλά τον αποκήρυξαν επειδή έκανε ζημιά στα σχέδιά τους (!!!) με

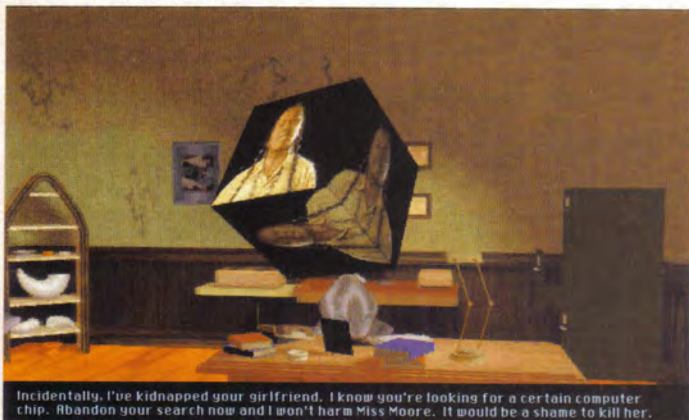
ΕΤΑΙΡΙΑ
Access Software
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-drive
ΤΥΠΟΣ
3-D graphic adventure - interactive movie
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο


Ετσι κρύβεσαι στο R&D office για να αποφύγεις το μάτι-ρομπότ.


Η βιβλιοθήκη στο διαμέρισμα της Eddle Ching.


Το piano-room στο Grand Hotel. Ανάλυση 640x480.


Η σουίτα στο Grand Hotel. Ανάλυση 640x480.



Από τα πιο εντυπωσιακά video-sequences. Η πρώτη σου επαφή με τον moon-shape shifter-Χαμαιλέοντα!



Το Gigger καθώς πλησιάζει την κονσόλα για να ανοίξει την πόρτα.

την παρανοϊκή δράση του και τον παγκόσμιο πόλεμο που ξεκίνησε. Για την ολοκλήρωση της προφητείας τους είναι απαραίτητο ένα πανάρχαιο και υπερπολύτιμο αγαλματίδιο. Αυτό ακριβώς σε βάζει να πάρεις πίσω η μοιραία γυναίκα, η νέα, όμορφη και πλούσια κοντέσα Μ. Renier, η οποία, εκτός των άλλων, σου υπόσχεται και μια υπέρογκη αμοιβή.

Πρέπει να το κλέψεις από την Eddle Ching, την επικεφαλής, με έναν πανίσχυρο Νοτιοαμερικανό, γνωστό ως Χαμαιλέοντα, μια και είναι ο τελευταίος ίσως shapeshifter (που αλλάζει μορφή) πάνω στη Γη.

Συνειδητοποιώντας το λάθος σου, θα ψάξεις απεγνωσμένα να βρεις την Eva Schanzee, το μοναδικό άνθρωπο που έχει τις γνώσεις για να "παραβιάσει" το ηλεκτρονικό σύστημα ασφαλείας της παρανοϊκής αυτής οργάνωσης. Το φινάλε θα διαδραματιστεί πάνω στο διαστημικό σταθμό Moon Child. Είσαι ο μόνος, με τη βοήθεια της Eva φυσικά, που μπορεί να σταματήσει την επίθεσή τους ενάντια στη Γη και την ανθρωπότητα. Στο τέλος, θα βρεθείς πάλι μόνος και άφραγκος, έτσι όπως ξεκίνησες.

Γραφικά - ήχος - χειρισμός

Ετοιμαστείτε για ένα ταξίδι στα σύνορα της φαντασίας! Το παιχνίδι χρησιμοποιεί γραφικά στην ανάλυση 640x480 σε περιβάλλον DOS, δηλαδή απαιτεί Vesa driver. Τα γραφικά και ο χειρισμός του διακρίνονται από δύο modes: του movement, μέσω του οποίου κινείσαι, και του interactive, μέσω του οποίου επικοινωνείς με το περιβάλλον. Το movement mode είναι αυτό που φέρνει επανάσταση στα computer games και αυτό γιατί χρησιμοποιεί την τεχνική του Virtual Reality. Πρέπει να το δεις για να το πιστέψεις. Οπως κινείσαι εσύ, τα μάτια σου, σε ένα χώρο, λ.χ. στο δωμάτιό σου, έτσι ακριβώς είναι και η κίνηση στο παιχνίδι. Βλέπεις τα δρώμενα μέσα από τα μάτια του ήρωα. Προχωράς μπροστά, στρίβεις αριστερά (κεφάλι/μάτια, που αντιστοιχεί στην κίνηση του mouse) και κάνεις πίσω με μια ελλειψοειδή κίνηση - όλα αυτά συμβαίνουν ακριβώς στην οθόνη. Χαμηλώνεις, γίνεσαι ένα με το πάτωμα ή σηκώνεσαι όσο πιο ψηλά μπορείς στις μύτες των ποδιών σου. Είσαι σε ένα δωμάτιο και βλέπεις από ένα παράθυρο. Πλησιά-





Δείγματα του χάρτη και των τοποθεσιών μέσω των οποίων κινείσαι.



Στο φινάλε, η Eva θα προτιμήσει τον Colonel από εσένα. Τι κρίμα, γιατί εγώ περίμενα ένα ραντεβού μαζί της!!!



Αιχμαλωτίζοντας τον Gigger.

ζεις σε αυτό και βλέπεις τι γίνεται στο δρόμο, αριστερά ή δεξιά, ψηλά ή χαμηλά. Κάνεις πλήρη περιστροφή γύρω από τον εαυτό σου και περιστρέφεται κανονικά όλη η οπτική σου γωνία. Είναι πραγματικά απίστευτο. Στο movement mode μπορείς να βλέπεις τη δράση μέσα από 10 διαφορετικές αναλύσεις, από τη 240x180 έως την 640x480, η οποία και καταλαμβάνει όλη την οθόνη.

Οι αναλύσεις αντιστοιχούν στα πλήκτρα 1-10, που είναι πάνω από τα γράμματα-πλήκτρα. Εδώ έχουμε και 3 διαφορετικές ποιότητες της απόδοσης των γραφικών, που αντιστοιχούν στα πλήκτρα F2 (high - slow), F3 (medium σε όλα), F4 (low-fastest). Αυτό γίνεται εμφανές και από το πόσα "φωτάκια" ανάβουν στο μέσον-αριστερό άκρο της οθόνης (1-3). Για να σταθεροποιήσεις μια κίνηση, απλώς πάτα το δεξί πλήκτρο του mouse.

Για να τρέξεις, ενώ κινείσαι, πάτα το πλήκτρο R (RUN) και κράτα το πατημένο. Εδώ, σημείωσε δύο πλήκτρα που και το manual δεν εξηγεί επακριβώς τη λειτουργία τους, είναι όμως από τα πιο απαραίτητα μέσα στο παιχνίδι.

Το CTRL (CONTROL) πλήκτρο σε χαμηλώνει μέχρι να γίνεις ένα με το πάτωμα! Αυτή η λειτουργία αντιστοιχεί στην εντολή κρύψου-HIDE. Υπερπολύτιμο πλήκτρο, όταν θέλεις να κρυφτείς πίσω από ένα γραφείο ή ένα παραβάν. Θα το χρειαστείς οπωσδήποτε μέσα στο G.R.S.

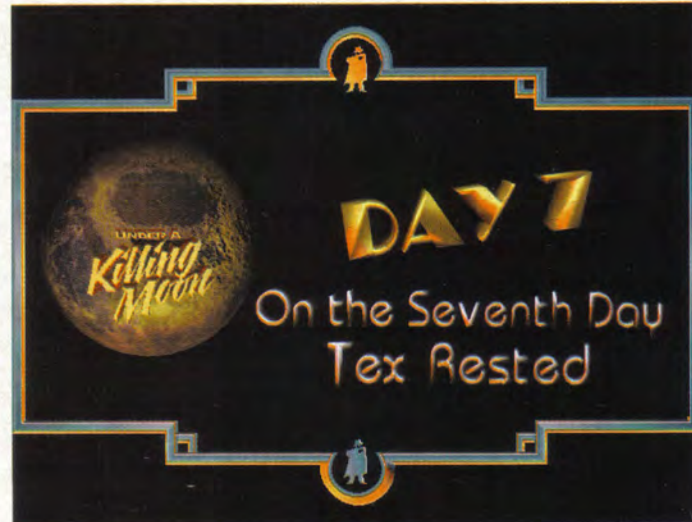
Το αριστερό SHIFT σε ψηλώνει, αντίθετα, όσο πιο πολύ μπορείς, ενώ το πλήκτρο "E" σε φέρνει στο κανονικό ύψος όρασης. Πάνω και κάτω βλέπεις με τα UP και DOWN arrow keys. Από το movement mode περνάς στο interactive mode, είτε πατώντας το πλήκτρο SPACEBAR είτε -αν έχεις mouse με τρία πλήκτρα ή mouse με δύο πλήκτρα- κάνοντας ένα πολύ γρήγορο διπλό κλικ με το δεξί πλήκτρο.

Στο interactive mode μπορείς να κάνεις LOOK, GET, MOVE, OPEN, TALK και ON/OFF σε ένα αντικείμενο ή σε ένα πρότυπο.

Κάθε φορά, οι αντίστοιχες δυνατές επιλογές θα έχουν ενεργοποιηθεί και θα είναι διαθέσιμες. Εδώ, με το δεξί πλήκτρο του mouse πας από τη μια εντολή στην άλλη, ενώ με το αριστερό πλήκτρο ενεργοποιείς αυτήν που έχεις επιλέξει.



Παίρνοντας το silver dollar από το Pann Shop.



Η επικεφαλίδα της 7ης ημέρας-φινάλε.



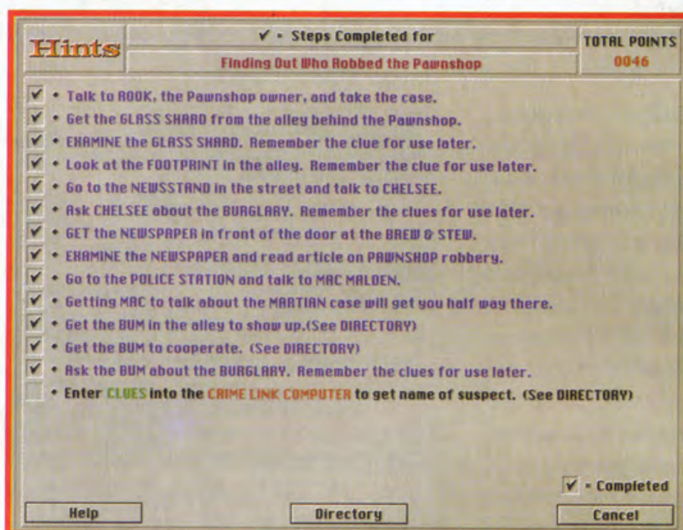
Δείγμα των πληροφοριών που κρατάς στα saves.

Οι συζητήσεις γίνονται μέσα από φράσεις των οποίων διαλέγεις το στιλ, όχι όμως και το τι θα λένε επακριβώς!!! Διαλέγεις δηλαδή αν θα μιλήσεις, σαρκαστικά, σοβαρά, με ερωτική διάθεση, αρνητικά κ.λπ. Πολύ πρωτότυπο και ομολογώ ότι ταιριάζει απόλυτα με την προσωπικότητα του ήρωα. Το παιχνίδι έχει την πιο πλούσια σε επιλογές και πιο ολοκληρωμένη INSTALL λειτουργία που έχω δει.

Τα SAVES σού επιτρέπουν να κρατάς δικές σου πληροφορίες για κάθε σώσιμο, ενώ από μόνο του σε ενημερώνει για την ημέρα του παιχνιδιού και την τοποθεσία που βρίσκεσαι.

Πηγαίνεις από τη μια τοποθεσία στην άλλη μέσω της εντολής TRAVEL και του χάρτη με τις "ανοικτές" τοποθεσίες (δηλαδή, αυτές που μπορείς να επισκεφθείς) που εμφανίζεται. Κάνοντας κλικ στο INVENTORY εμφανίζονται τα αντικείμενα που κουβαλάς.

Από εδώ τα κάνεις EXAMINE, USE ή COMBINE (αν είναι να "ενώσεις" δύο αντικείμενα). Διαβάστε οπωσδήποτε το manual της περιπέτειας ή, στο παιχνίδι, πατήστε το πλήκτρο F1, το οποίο εμφανίζει μια οθόνη που εξηγεί τα πάντα γύρω από το παιχνίδι.



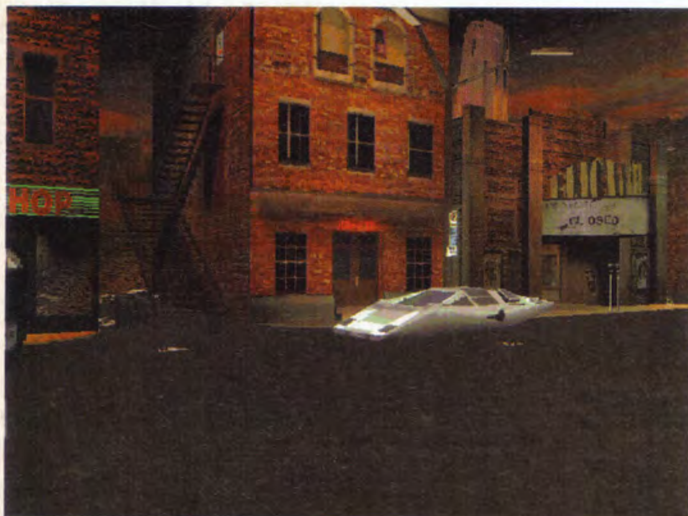
Δείγμα του Help συστήματος που υπάρχει.

Θα σας λυθούν οι περισσότερες απορίες.

Ενα τελευταίο: Οταν θέλετε να δείτε τη "δεύτερη" σελίδα αντικειμένων ή προσώπων, αν δηλαδή το "More" έχει εμφανιστεί πάνω δεξιά, αυτό γίνεται πατώντας -ανάλογα- τα UP ή DOWN πλήκτρα που είναι δίπλα στην εντολή INVENTORY. Η μουσική του αγγίζει πραγματικά το τέλειο. Πάρα πολύ καλές ομιλίες και απίθανη μουσική. Ακούστε μόνο το σαξόφωνο που παίζει και θα πάτε αμέσως να ζητήσετε το Soundtrack του παιχνιδιού (που όμως δεν κυκλοφορεί αυτόνομο στην αγορά!!)

Ατμόσφαιρα - δράση - γρίφοι

Για την ατμόσφαιρα τι να πρωτοπώ; Είπαμε, γνήσιο φιλμ-νουάρ. Ενας κλασικός ιδιωτικός ντετέκτιβ που κουβαλά το στιλ του 1930-35 και ας ζει στο 2042. Ατέλειωτοι αυτοσαρκαστικοί μονόλογοι για τα πάντα, ερωτική διάθεση, πολύ ποτό, τσιγάρα και μόνιμα χαμένος σε όλα: στη ζωή, τις γυναίκες, τα λεφτά. Αλλά δεν



Ο δρόμος έξω από το γραφείο σου και το αμάξι σου.



Ο Luis Percival αυτοπροσώπως.

του καίγεται καρφί. Η μουσική αναδεικνύει με μοναδικό τρόπο την αστυνομική/μυστηριακή πλευρά της περιπέτειας. Τα γραφικά και η Virtual Reality κίνηση που διαθέτουν, δημιουργούν ένα μοναδικό και ανεπανάληπτο κόσμο, αυτόν του Tex Murphy. Η δράση του κρατάει 7 μέρες παιχνιδιού, ενώ εσύ παίζεις μόνο στις έξι, καθώς η τελευταία είναι το finale της περιπέτειας και εσύ απλώς το παρακολουθείς.

Την πρώτη μέρα θα πρέπει να λύσεις μια υπόθεση ληστείας. Τη δεύτερη θα πάρεις ένα καινούριο μηχάνημα fax και αυτόματα θα σου έρθει ένα μήνυμα για την πρώτη σου δουλειά: Να βρεις και να πάρεις πίσω ένα πολύτιμο αγαλματίδιο που έχει κλαπεί. Από εδώ και πέρα, θα εμπλακείς σε έναν αγώνα δρόμου, προσπαθώντας, απλούστατα, να επιβιώσεις.

Οι γρίφοι του δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολοι. Θα το χαρακτήριζα μάλλον εύκολο adventure, αν δεν υπήρχε το κομμάτι με το εργαστήριο G.R.S., όπου λειτουργείς συνεχώς κάτω από την πίεση του χρόνου, μια και πρέπει να αποφεύγεις το ρομπότ-φύλακα. Εδώ πρέπει να βρίσκεις σε κάθε δωμάτιο το πού θα κρύβεσε. (Είπαμε για την εντολή HIDE που αντιστοιχεί στο πλήκτρο CTRL, πατημένο μέχρι να μη "χαμηλώνεις" άλλο). Σε πολλές περιπτώσεις, παίζει ρόλο η σωστή συζήτηση. Γι' αυτό κάνε κάποιο SAVE προτού ξεκινήσεις την κουβέντα.

Ας δούμε μερικούς γρίφους. Στο τέλος της πρώτης μέρας, βάζεις στον υπολογιστή τα στοιχεία RACE: Caucasian, SEX: Male, HEIGHT: 6'0'-6'4', WEIGHT: 281-320 lbs, MUTANT: No, HAIR COLOUR: Red, EYES: Two, EYE COLOUR: Green, BLOOT TYPE: AB-, SHOE SIZE: 14, TATTOOS: Anchor, και βρίσκεις ότι ο ύποπτος είναι ο Mick Flemm.

Τη δεύτερη μέρα, αφού πρώτα επισκεφθείς το διαμέρισμα της Eddle Ching και δεν μπορείς να μπεις μέσα, πας στο Electronic Shop. Στον Hamm Underwood πες τις: C, C, B, A. Την τρίτη μέρα στον Ardo Newpop, στο Grand Hotel, πες τις: B, B, C, C. Εχοντας την πλήρη στολή-αμφίεση του Rusty Clown την τρίτη φορά, πες του τις: C, A, A. Την ίδια μέρα με τον Pug στο Warehouse πες τις: A, A, C, C, B, B, ενώ στο τέλος της πρώτης μέρας στην Eddle Ching







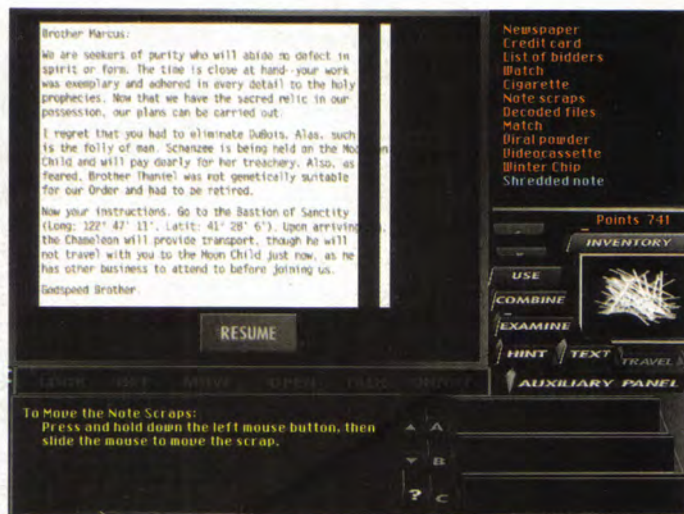






Ολες οι φωτογραφίες από το video-sequence του θανάτου του Chameleon και της απελευθέρωσης της Alaynah Moore.

ADVENTURE REVIEW



Ετσι πρέπει να σχηματίσεις τα δύο μηνύματα.

πες τις: B, C, C, B, B, C. Την τέταρτη μέρα στο G.R.S., που είναι και τα δύσκολα. Πήγαινε πρώτα στο R&D office. Από το πάτωμα πάρε το wrench. Από τον τοίχο στα αριστερά, στο μεσαίο γραφείο, πάρε το pennant και κάνε το examine. Από το πρώτο (SE) γραφείο πάρε την television. Εδώ κρύβεσαι (πλήκτρο Control) ανάμεσα στο Paul's desk και στον τοίχο. Διάβασε τον υπολογιστή του Paul στο Supervisor office (και τα δύο είναι στα αριστερά όπως πρωτοξεκινάς). Κάνε LOOK στα Vent, Wall safe, Eva's computer.

Στο γραφείο της Eva, χαμήλωσε και πάρε την κάρτα της από τη μέσα μεριά του δεξιού ποδιού του γραφείου. Για να μπεις στο High Security room, μέσω του Vent, κάνε USE σε αυτό πρώτα το wrench και μετά το αιχμαλωτισμένο Gigger. Τώρα πια μπορείς να μπεις μέσα (λίγο δύσκολος ο χειρισμός).

Από εδώ πάρε από το γραφείο, πάνω αριστερά στο memo, το mini disk. Από το γραφείο πάνω δεξιά, από το ένα συρτάρι το passkey (για το Tucker's office) και από το άλλο το laser disk. Εδώ, κρύβεσαι πίσω από το παραβάν στη NE γωνία του δωματίου.

Στον υπολογιστή της Eva, βάλε πρώτα την κάρτα της και μετά το mini disk για να μάθεις τι πραγματικά συμβαίνει. Τώρα πια πρέπει να πας στο Conference room και να πάρεις από το ξύλινο περβάζι του τοίχου στα αριστερά ένα κλειδί, και από το γραφείο, από ένα συρτάρι, το Laser Disk Player. Εδώ, κρύβεσαι πίσω από το γραφείο, ακριβώς πίσω από την καρέκλα. Τώρα μπορείς να πας στο Tucker's office. Το Under a Killing Moon είναι το καλύτερο adventure που κυκλοφορεί σήμερα. (Περιμένω να δω το Phantasmagoria της Sierra). Εχει μάλιστα την καλύτερη τιμή κόστους/αξίας αγοράς, αφού μόνο τα 4 CDs -άγραφα και στη χονδρική- κοστίζουν 10.000 δρχ.!!!

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα από τα 4 κορυφαία προγράμματα που κυκλοφορούν σε CD's. Εκπληκτικά γραφικά, καλοδουλεμένο σενάριο, πλούσιο από κάθε πλευρά δράσης. Το πρώτο πρόγραμμα που ενσωματώνει την τεχνική του Virtual Reality.

ΓΡΑΦΙΚΑ	99
ΣΕΝΑΡΙΟ	90
ΗΧΟΣ	98
ΔΡΑΣΗ	94
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	96

96%

Οταν χάνει, το πρόγραμμα -με πολύ έξυπνο χιούμορ- σου λέει τι να κάνεις.

Αρχίζοντας την περιπέτεια

Ξεκινάς σαν Tex στο γραφείο σου. Γυρνάς κοιτάζοντας την πόρτα και στο πάτωμα κάνε από δύο φορές LOOK και GET στο mail (+3).

Στο inventory κάνε EXAMINE και στα 3 έγγραφα (+5/8).

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



Minimum 386/25 MHz.



4MB RAM.



Σκληρό δίσκο με 8MB ελεύθερα, CD-drive μονής ταχύτητας.



Υποστηρίζει SVGA γραφικά σε ανάλυση 640x480 με 256 χρώματα.



Το πακέτο, που περιελάμβανε 4CDs, μας έδωσε η OPTICAL SYSTEM.



Στο τέλος για να ζήσεις θα κάνεις το χοροδιδάσκαλο!!!

Κάνε LOOK και ON/OFF στο φωνόγραφο, στα αριστερά της πόρτας όπως κοιτάς (+2/10). Γύρνα λίγο δεξιά, και πάνω στο έπιπλο κάνε LOOK και GET στο πιστόλι σου (GUN). Βλέπεις ένα μοναδικό video (+6/16). Πλησίασε προς το γραφείο σου. Κάνε LOOK στο fax-machine πάνω στο file cabinet (+2/18). Γύρνα στο γραφείο σου και κάνε LOOK στη φωτογραφία της πρώην γυναίκας σου (από τα καλύτερα video που έχω δει, και με φοβερό προλογικό μονόλογο) (+8/26).

Κοίτα τα συρτάρια του γραφείου και χαμήλωσε το βλέμμα σου (down arrow key). Κάνε LOOK στο πιο κάτω, προς τα δεξιά συρτάρι. Κάνε OPEN σε αυτό (+1/27). Κάνε LOOK και GET το stump που είναι μέσα (+1/28). Κάνε LOOK και OPEN στο πιο κάτω, προς τα αριστερά συρτάρι (+1/29). Κάνε LOOK και GET στο pen (+1/30). Τώρα κάνε COMBINE και κάνε κλικ το pen στο Credit card application. Το συμπληρώνεις (+1/31). Τώρα κάνε κλικ το stump στο filled-out application. Του κολλάς το γραμματόσημο (+1/32). Γύρνα πίσω σου ακριβώς και κάνε LOOK στον υπολογιστή σου (+2/34). Κάνε ON/OFF σε αυτόν. Προς το παρόν δεν τον χρειάζεσαι, γι' αυτό κάνε QUIT (+2/36). Πήγαινε στην πόρτα του γραφείου σου, άνοιξέ την και βγες έξω (+1/37).



Το πολύτιμο αγαλματίδιο που ζητάς.

Χαμήλωσε το βλέμμα σου, κατέβα τις σκάλες, βγες στο δρόμο, πήγαινε στο απέναντι πεζοδρόμιο, λίγο προς τα δεξιά, στο μπλε ταχυδρομικό κουτί. Κάνε LOOK σε αυτό (+1/38) και κάνε USE πάνω του το READY - To mail application (+7/45). Η συνέχεια επί της οθόνης ■



Εξοντώνοντας το φρουρό στον Moon Child.



Ο διαστημικός σταθμός Moon Child.

COLONIZATION

Εξερεύνηση και αποικισμός νέων ηπείρων

Το Colonization αποτελεί ένα κλασικό παράδειγμα για το πώς ένα παιχνίδι μπορεί να γίνει επιτυχία χωρίς να διαθέτει εντυπωσιακά γραφικά και εκπληκτικά ηχητικά εφέ. Ενα καλό σενάριο και ένα προσεγμένο gameplay εξασφαλίζουν την επιτυχία.

• **του Αργύρη Γιαγιά**

Για τους φίλους των strategy games -και όχι μόνο αυτών- το όνομα Sid Meier σίγουρα δεν είναι άγνωστο. Ο σχεδιαστής παιχνιδιών στρατηγικής της MicroProse οφείλει τη δημοτικότητά του κυρίως στις δύο μεγάλες επιτυχίες που είχε κυκλοφορήσει στο παρελθόν, το Railroad Tycoon και το Civilization. Στο πρώτο υποδυόσασταν τον πρόεδρο μιας εταιρίας σιδηροδρόμων. Σκοπός σας ήταν να δημιουργήσετε ένα μεγάλο σιδηροδρομικό δίκτυο, προκειμένου η εταιρία σας να καταστεί τόσο ισχυρή, ώστε όταν αποσυρθείτε να ακολουθήσετε ένα ζηλευτό επάγγελμα. Στο δεύτερο, το οποίο ήταν βασισμένο στο ίδιο μοτίβο, ήσαστε ο αρχηγός μίας φυλής (Αρχαίοι Ελληνες, Ρωμαίοι, Αζτέκοι κ.λπ.) και η δράση σας αναγόταν χρονικά στην προ Χριστού εποχή μέχρι σήμερα. Σκοπό σας ήταν η φυλή σας να αποκτήσει την κυριαρχία στον πλανήτη και να φθάσει σε ένα ικανοποιητικό σημείο πολιτισμού. Αποκορύφωμα ήταν η επανδρωμένη πτήση στο διάστημα. Το Civilization, αν και σε αρκετά σημεία έμοιαζε με τον προκάτοχό του, ωστόσο ήταν πιο ολοκληρωμένο, είχε περισσότερο βάθος και σίγουρα καλύτερο gameplay. Μέχρι και σήμερα θεωρείται από τα κλασικότερα strategy games. Αφού λοιπόν η συνταγή της επιτυχίας ήταν γνωστή, ο Sid Meier δεν θέλησε να τη χαλάσει. Ετσι, πρόσφατα κυκλοφόρησε το Colonization. Ο τίτλος και μόνο υποδηλώνει την ύπαρξη συγγενικών στοιχείων με αυτά του Civilization.



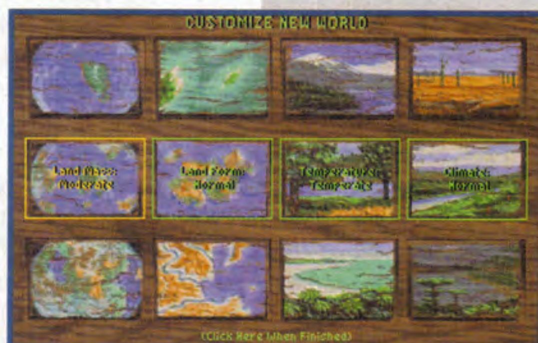
Σίγουρα οι περισσότεροι θα καταδικάσουν το παιχνίδι λόγω έλλειψης πρωτοτυπίας σε ό,τι αφορά το gameplay. Ωστόσο, επισημαίνουμε το εξής: έχει μεν πολλές ομοιότητες με το Civilization, αλλά και πάρα πολλές διαφορές. Ετσι, ενώ και σε αυτό το παιχνίδι είστε ο αρχηγός μιας φυλής/λαού (στο Civilization υπήρχαν 7 διαφορετικές, ενώ στο Colonization 4), ξεκινάτε στα 1500 και θα πρέπει να βοηθήσετε το λαό σας ώστε μέσα στα επόμενα 300 χρόνια να αποικήσει ένα νέο τόπο, να ευημερήσει σε αυτόν και κάποια στιγμή να απαγκιστρωθεί από το κράτος-μητρόπολη και να κηρύξετε την ανεξαρτησία σας. Αν όλα αυτά σας θυμίζουν τη γέννηση του αμερικανικού κράτους, δεν κάνετε λάθος, μια και όλο το παιχνίδι έχει στηθεί ακριβώς πάνω σε αυτό. Αλλωστε, τόσο οι ημερομηνίες όσο και οι τέσσερις λαοί δεν είναι τυχαία επιλεγμένοι. Συγκεκριμένα, στην αρχή του παιχνιδιού καλείστε να επιλέξετε έναν από τους τέσσερις λαούς





Εταιρία
MicroProse
Υπολογιστές
IBM ΚΑΙ ΣΥΜΒΑΤΟΙ
Τύπος
Strategy

(Αγγλοι, Γάλλοι, Ισπανοί, Ολλανδοί), τον οποίο θα καθοδηγήσετε στον επιτυχή αποικιοκρατισμό. Η επιλογή του λαού -σημείο έναρξης του παιχνιδιού- δεν έχει να κάνει με προσωπική προτίμηση, αφού κάθε λαός έχει τα δικά του γνωρίσματα, τα οποία μέσα στο παιχνίδι μεταφράζονται σε πλεονεκτήματα ή μειονεκτήματα και βάσει αυτών θα πρέπει να καταστρώσουμε όλη τη στρατηγική μας. Οι Αγγλοι είναι το ευρέως διαδεδομένο έθνος στην Αμερική και είναι ιδιαίτερα θρησκευόμενοι. Στο παιχνίδι θα έχετε το αβαντάζ της μεγαλύτερης προσφοράς Αγγλων για αποίκηση στο νέο κόσμο. Οι Γάλλοι ανέπτυξαν ιδιαίτερα το εμπόριο και είχαν πολύ καλές σχέσεις με τους άλλους αποίκους αλλά και με τις τοπικές φυλές. Στο παιχνίδι οι Γάλλοι έχουν την ικανότητα να συμβιώνουν με τους άλλους λαούς πιο ειρηνικά από οποιονδήποτε άλλο. Οι Ισπανοί έχουν μακρά ιστορία πολέμων και κατακτήσεων. Στο παιχνίδι θα έχετε ένα bonus 50% σε κάθε επίθεση που κάνετε εναντίον ινδιάνικων χωριών ή πόλεων. Τέλος, οι Ολλανδοί όπως και οι Γάλλοι ανέπτυξαν ιδιαίτερα το εμπόριο και είχαν κυρίως μια σταθερή οικονομία. Μέσα στο παιχνίδι έχουν την πιο σταθερή οικονομία, έτσι ώστε να μη μεταβάλλονται συνεχώς οι τιμές των προϊόντων στο Αμστερνταμ, μητρική πόλη των Ολλανδών. Οπως καταλαβαίνετε, επιλέγοντας το λαό θα πρέπει να ακολουθήσετε και την ανάλογη πορεία, εκμεταλλευόμενοι τα πλεονεκτήματά του. Ετσι, εάν θέλετε εξαρχής μια ανοιχτή διαμάχη με όλες τις φυλές των ινδιάνων αλλά και των άλλων λαών επιλέξτε τους Ισπανούς, ενώ εάν θέλετε πρώτα να ευημερήσετε οικονομικά, επιλέξτε κάποιον άλλο λαό με πιο βασικό τους Ολλανδούς και τους Γάλλους.



Εκτός από το επίπεδο δυσκολίας, το όνομά σας και διάφορες άλλες παραμέτρους, στην αρχή του παιχνιδιού θα πρέπει να επιλέξετε και τον τόπο αποίκησης. Υπάρχει η στάνταρ επιλογή της Αμερικής όπου η χώρα έχει έκταση ίση με την πραγματική και οι πόλεις παίρνουν τα κανονικά ονόματα, η επιλογή Αμερική αλλά με random έκταση και μορφολογία εδάφους και τέλος η επιλογή όπου μπορείτε εσείς να ορίσετε την έκταση, τη μορφολογία, τις κλιματολογικές συνθήκες και άλλα στοιχεία που θα αφορούν στη γη που θα αποικήσετε. Προσωπικά, κρίνω πιο ενδιαφέρουσα τη δεύτερη επιλογή όπου υπάρχει και το στοιχείο της προσομοίωσης της ιστορίας αλλά με random καταστάσεις.

Σκοπός σας είναι να δημιουργήσετε έναν ευημερούντα πολιτισμό, ώστε οι κάτοικοι να είναι ικανοποιημένοι και κάποια στιγμή να θελήσουν να απαγκιστρωθούν και να κηρυχτούν ανεξάρτητοι.



Το παιχνίδι τελειώνει με δύο τρόπους. Ο πρώτος είναι να κηρύξετε ανεξαρτησία. Οπως όμως θα διαπιστώσετε, αυτό δεν είναι εύκολο, μια και θα πρέπει ένα μεγάλο









ποσοστό του πληθυσμού (συνήθως άνω του 50%) να υποστηρίζει αυτή την ιδέα. Ο άλλος τρόπος είναι να φτάσετε στο έτος 1800, οπότε το παιχνίδι τελειώνει αυτόματα (μπορείτε να συνεχίσετε και πέραν του 1800, αλλά δεν θα μετράει το score). Και με τους δύο τρόπους θα συγκεντρώσετε ένα score (φυσικά, εάν κηρύξετε ανεξαρτησία θα υπάρχουν πολλά πρόσθετα bonuses σε αυτό) με το οποίο θα καταταχθείτε σε κάποια κατηγορία (όπως γίνεται συνήθως στα παιχνίδια του Sid Meier) και το όνομά σας θα κληροδοτηθεί στις επόμενες γενιές μέσω της ονομασίας μιας ανίατης αρρώστιας ή έως και κάποιου ιστορικού μνημείου.

Το score σας είναι κάπως σύνθετο, καθώς εξαρτάται από πολλούς παράγοντες. Ετσι, παίρνετε +1 για κάθε πολίτη εγκληματία, +2 για κάθε ελεύθερο ανειδίκευτο πολίτη, +4 για κάθε ειδικευμένο πολίτη, +5 για κάθε μέλος του κογκρέσου που διαθέτετε και +1 για κάθε 250 χρυσά νομίσματα που έχετε στη λήξη. Επίσης εάν κηρύξετε ανεξαρτησία και ανάλογα με το πόσο γρήγορα θα γίνει αυτή, κερδίζετε πολλά bonuses. Ετσι τελειώνει το παιχνίδι. Ωστόσο, για να φτάσετε σε αυτό το σημείο θα πρέπει να περάσετε από πολλά στάδια. Θα σαλπάρετε με ένα πλοίο από το λιμάνι της μητρικής πόλης και θα έχετε πάνω σε αυτό μία μονάδα από pioneers (χτίστες) και μία μονάδα στρατιωτών. Οι πρώτοι, αφού πρώτα βρείτε τη νέα γη και την κατάλληλη τοποθεσία, θα χτίσουν την πρώτη πόλη σας. Η μονάδα των στρατιωτών είναι επίσης χρήσιμη σε περίπτωση που οι πρώτες διαπραγματεύσεις σας με τις τοπικές φυλές δεν έχουν επιτυχή κατάληξη. Είναι όμως κάτι που δεν θα πρέπει να το επιδιώξετε, τουλάχιστον στην αρχή του παιχνιδιού, μια και αν έχετε ειρηνικές σχέσεις με τις γειτονικές φυλές θα σας προσφέρουν συνεχώς κάποια προϊόντα-δώρα σε ένδειξη καλής θέλησης, με τα οποία θα μπορείτε να κάνετε τις πρώτες εμπορικές συναλλαγές. Με την πάροδο του χρόνου, καθώς τα νέα θα εξαπλώνονται, και άλλοι άποικοι διάφορων ειδικοτήτων ή όχι θα θελήσουν να αποικήσουν. Ετσι θα πρέπει να κάνετε αρκετά ταξίδια μεταξύ της πόλης σας και της μητρικής πόλης, προκειμένου να πουλήσετε τα εμπορεύματά σας αλλά και να πάρετε μαζί σας νέους αποίκους. Το κλειδί επιτυχίας είναι να χρησιμοποιείτε το σωστό άνθρωπο στη σωστή δουλειά, έτσι ώστε να έχει τη μέγιστη δυνατή παραγωγικότητα. Εμπόριο μπορείτε επίσης να διεξαγάγετε και με τις διάφορες φυλές, τόσο μέσω θαλάσσης με πλοία όσο και μέσω ξηράς με άμαξες που θα πρέπει να κατασκευάσετε. Μάλιστα, πολλά προϊόντα σύγχρονου πολιτισμού (τσιγάρα, εργαλεία, όπλα κ.λπ.) θα σας τα πληρώσουν πολύ πιο ακριβά από τη μητρική πόλη, στην οποία οι τιμές των προϊόντων θα αυξομειώνονται ανάλογα με την προσφορά και τη ζήτηση. Σε αντίθεση με τις διάφορες φυλές, οι σχέσεις σας με τους άλλους λαούς που επίσης έχουν αποικήσει δεν είναι εμπορικές, μια και στην ουσία είστε ανταγωνιστές. Ετσι με τα άλλα -υπό ίδρυση- κράτη έχετε είτε



ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα παιχνίδι με στοιχεία από το παρελθόν που δείχνει όμως το μέλλον.

ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	82
ΑΝΤΟΧΗ	92
GAMEPLAY	96

89%











ειρηνικές είτε εχθρικές σχέσεις. Μπορείτε μάλιστα με κάποιο από αυτά να συνάψετε συμμαχία και έναντι κάποιας αμοιβής να του ζητήσετε να σας βοηθήσει στον πόλεμο εναντίον ενός άλλου λαού. Ωστόσο αυτές οι συμμαχίες τις περισσότερες φορές είναι πρόσκαιρες. Σύντομα κάποιο από τα δύο στρατόπεδα θα τη σπάσει, με αποτέλεσμα τα χρήματά σας τις πιο πολλές φορές να μην "πιάνουν τόπο". Οπως θα διαπιστώσατε μέχρι τώρα, το Colonization μοιάζει στον τρόπο παιχνιδιού με το Civilization αλλά σίγουρα δεν είναι απόλυτα όμοιο με αυτό. Μάλιστα, οι έμπειροι παίκτες του δεύτερου θα μπορέσουν αμέσως να μπουν στο πνεύμα του παιχνιδιού, μια και ο τρόπος σκέψης, πορείας και στρατηγικής παραμένει ο ίδιος. Ωστόσο και οι νέοι του είδους παίκτες δεν θα έχουν κάποιο ιδιαίτερο πρόβλημα, καθώς και στο Colonization υπάρχουν πάρα πολλά βοηθητικά screens (πάνω από 10), με τα οποία μπορούν να δουν ανά πάσα στιγμή την οικονομική, στρατιωτική, πολιτική, εμπορική και θρησκευτική κατάσταση του λαού τους. Ετσι μπορούν άμεσα και έγκαιρα να κάνουν τις απαιτούμενες κινήσεις, ώστε να αυξήσουν την ισχύ τους σε κάποιον τομέα.





Οπως θα έχετε παρατηρήσει, μέχρι στιγμής δεν έχουμε αναφερθεί καθόλου στον τομέα των γραφικών και του ήχου και έχουμε επικεντρώσει την προσοχή μας στον τομέα του gameplay. Αυτό δεν έγινε τυχαία, καθώς το gameplay είναι το πρώτο και ίσως το μοναδικό ατού του παιχνιδιού. Είναι μάλιστα τόσο καλό, που αυτό και μόνο αρκεί για να κάνει το παιχνίδι πολύ καλό στο σύνολό του. Οπως λοιπόν έχουμε συνηθίσει και από τα άλλα παιχνίδια του Sid Meier, δεν έχει δοθεί ιδιαίτερη προσοχή στα γραφικά και τον ήχο, που απλώς καλύπτουν τις βασικές ανάγκες του παιχνιδιού. Μοναδική ουσιαστική διαφορά είναι ότι τώρα υπάρχουν ορισμένα κλασικά κομμάτια, τα οποία μπορούμε να ακούμε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού εάν διαθέτουμε κάρτα ήχου. Ωστόσο, θα θέλαμε τα διάφορα εικονίδια που αντιπροσωπεύουν τους πολίτες να είναι μεγαλύτερα και ευδιάκριτα, μια και ορισμένα από αυτά διαφέρουν ελάχιστα μεταξύ τους.

Το Colonization είναι ένα παιχνίδι στρατηγικής που κάθε φίλος του είδους θα έπρεπε να έχει στη συλλογή του. Συνεχίζει επάξια την παράδοση των παιχνιδιών του Sid Meier, χωρίς να επαναλαμβάνει τα προηγούμενα παιχνίδια του. Κυρίως, όμως, δείχνει ότι η συνταγή επιτυχίας ενός παιχνιδιού εξαρτάται από το καλό gameplay, καθώς τα πολύ καλά γραφικά και ο ήχος δεν αρκούν. Ετσι, σε μια εποχή κατά την οποία το απλό arcade κυκλοφορεί σε CD-ROM και είναι άνω των 200 MB, ενώ ταυτόχρονα έχει υψηλές απαιτήσεις σε hardware, η MicroProse μέσω του Sid Meier δείχνει πώς πρέπει να δημιουργούνται τα πραγματικά παιχνίδια και όχι τα εντυπωσιακά demos πολυτελείας, που είναι πολλοί από τους σημερινούς τίτλους. ■

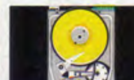
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



386 και άνω.



2MB RAM.



5MB HD, AdLib, SoundBlaster.



VGA.



Το παιχνίδι περιλαμβάνεται σε 3 δισκέτες 1.44 και μας το πρόσφερε η Plotline.

The Multimedia Store™ PRESENTS

The Psychotron™

Για να είμαι ακόμη πιο ειλικρινής μαζί σας, το πρώτο που με απογοήτευσε στο Psychotron ήταν το σενάριό του. Προσωπικά, λατρεύω τα adventrures (και τις κινηματογραφικές ταινίες) με σενάριο αστυνομικό ή θρίλερ. Γενικά, το μυστηριώδες, το οποίο πρέπει να ερευνήσεις και να αποκαλύψεις τα μυστικά του. Ποτέ μου δεν συμπάθησα τα κατασκοπευτικά σενάρια, γιατί -εκτός ελαχίστων εξαιρέσεων- κινούνται στο ίδιο κλασικό μοτίβο: Οι καλοί Αμερικανοί από τη μια μεριά και από την άλλη όλοι οι κακοί του κόσμου, με προεξάρχοντες φυσικά τους πρώην Σοβιετικούς. Η Αμερική είναι το καλό, η δύναμη, ο ήλιος, το χρήμα που εξουσιάζει τα πάντα, και οι Σοβιετικοί (τώρα τελευταία το ρόλο τους έχουν πάρει οι Μουσουλμάνοι) οι κακοί, το μίασμα που πρέπει να εξολοθρευτεί.

Είχα την απαίτηση, μετά την κατάρρευση των καθεστώτων του υπαρκτού σοσιαλισμού (όπως αυτοαποκαλούνταν), περισσότερης ευρηματικότητας στη βασική σεναριακή ιδέα. Οι παλαιοί αναγνώστες του PC Master και του Pixel θα θυμούνται ότι είχα καυτηριάσει το πολύ καλό, κατά τα άλλα, adventure Countdown της Accers, το πρώτο παιχνίδι με 256 χρώματα, VGA γραφικά και speech, γι' αυτόν ακριβώς το λόγο. Θέμα του ήταν η τρομοκρατική οργάνωση "Μαύρος Σεπτέμβρης", που είχε για έδρα της την Αθήνα, παρακαλώ! Ναι, η Αθήνα μας ήταν το κέντρο της διεθνούς τρομοκρατίας! Ας δούμε, όμως, το σημερινό μας adventure λίγο πιο αναλυτικά.

Είχα διαβάσει στον ξένο ειδικό Τύπο τα καλύτερα λόγια για το Psychotron, που το παρουσίαζαν σαν ένα πραγματικό cinematic adventure. Το περίμενα, λοιπόν, με μεγάλη ανυπομονησία. Οταν το φόρτωσα στον υπολογιστή και άρχισα να παίζω, δεν μπορούσα να πιστέψω ότι μέσα σε δύο ώρες το είχα τελειώσει. Ναι, τόσο χρειάστηκα. Τα video sequences είναι πράγματι εντυπωσιακά. Φτάνει, όμως, ένα CD γεμάτο .avi αρχεία για να υποκαταστήσει ένα πραγματικό adventure game;

• του Αντρέα Τσουρινάκη

Σενάριο

Είσαι πράκτορας των Αμερικανών και, όπως λέει η εισαγωγή, είσαι ο καλύτερος των καλύτερων. Στο παιχνίδι, ποτέ δεν μαθαίνεις το πραγματικό όνομα του ήρωα. Δεν ξέρω γιατί συμβαίνει αυτό. Μήπως γιατί ο καλύτερος μυστικός πράκτορας πρέπει να



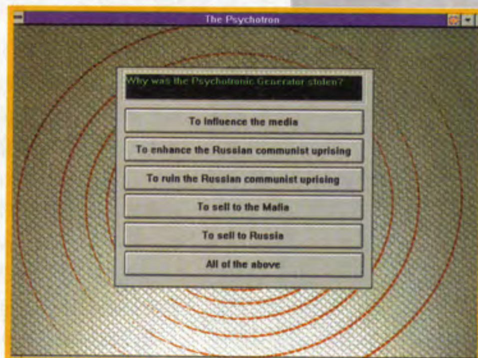


ADVENTURE REVIEW

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

παραμένει ανώνυμος, για λόγους ακριβώς μυστικότητας; Τέλος πάντων, ο χαρακτήρας τον οποίο υποδύεσαι δεν έχει όνομα. Η κυβέρνηση σε καλεί και σου αναθέτει μια κορυφαία αποστολή.

Για πολλά χρόνια, οι Αμερικανοί είχαν ως βασικό στρατηγικό τους στόχο τον επονομαζόμενο "πόλεμο των άστρων". Και ενώ αυτοί ασχολούνταν με "διαστημικά" προγράμματα και με τους αντίστοιχους πολεμικούς εξοπλισμούς, οι Σοβιετικοί (η κομμουνιστική Ρωσία, όπως αναφέρεται στο παιχνίδι) ανέπτυσσε ένα πρόγραμμα με επίκεντρο ένα μηχάνημα, το Psychotron, το οποίο είχε τη δυνατότητα να ελέγχει και να επηρεάζει τον ανθρώπινο εγκέφαλο. Μέσω αυτού μπορούσες να ελέγξεις τη συμπεριφορά ενός ανθρώπου, να διαβάσεις τις σκέψεις του, άρα και να κυβερνήσεις όλο τον κόσμο.



Οι Αμερικανοί είχαν αποκτήσει ένα αντίστοιχο πρόγραμμα, αλλά δεν είχαν προχωρήσει τόσο πολύ όσο οι Σοβιετικοί. Οι τελευταίοι αποφάσισαν να πουλήσουν το Psychotron στους Αμερικανούς. (Σεναριακό κενό: Εχεις το υπ' αριθμόν ένα μηχάνημα-όπλο του κόσμου, με το οποίο μπορείς να ελέγξεις όλη την ανθρωπότητα, και πας και το πουλάς στον κατεξοχήν αντίπαλό σου; Αστεία πράγματα!)

Μια ομάδα κορυφαίων Αμερικανών πρακτόρων ανέλαβε τη μεταφορά του αεροπορικώς στην Αμερική. Και εδώ, τα πράγματα αρχίζουν να μπλέκονται. Το αεροπλάνο πέφτει σε μια φάρμα κάπου στη Virginia των Ηνωμένων Πολιτειών. Σχεδόν όλοι οι επιβάτες του αεροπλάνου είναι νεκροί. Σχεδόν όλοι, γιατί ένα πτώμα λείπει. Και από αυτήν ακριβώς τη στιγμή αρχίζουν τα ερωτηματικά. Πού είναι το πτώμα του πράκτορα που έχει εξαφανιστεί; Τι έγινε ο Σοβιετικός δημιουργός του Psychotron, Sergie Eistonovitch, το πτώμα του οποίου επίσης έχει εξαφανιστεί; Οι επικεφαλής της C.I.A. πιστεύουν ότι είναι μια κλασική "inside job".

Τα πράγματα γίνονται ακόμη πιο περίπλοκα από το γεγονός ότι είναι η χρονιά εκλογής (ή επανεκλογής) του προέδρου των Η.Π.Α. Ολοι δε φαίνονται αναμεμειγμένοι. Πράκτορες, μαφία, τα μέσα ενημέρωσης, καθένας από τη δική του σκοπιά. Εσύ πρέπει να εντοπίσεις και να πάρεις πίσω, φυσικά, αυτό το μηχάνημα, το Psychotron. Αυτή είναι και η βασική σεναριακή ιδέα του Psychotron.

ΕΤΑΙΡΙΑ
Merit Studios/ Multimedia Store
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί
ΤΥΠΟΣ
Cinematic Adventure
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Εύκολο

Γραφικά - ήχος - χειρισμός

Ποτέ μου δεν συμπάθησα ιδιαίτερα τα προγράμματα που τρέχουν αποκλειστικά μέσα από τα Windows. Η εμπειρία μου λέει ότι και στα κορυφαία ακόμη του είδους, Myth και Wrath of the Gods, εμφανίζονται διάφορα προβλήματα που έχουν κυρίως σχέση με τη μνήμη και την ταχύτητα. Σε αντίθεση με όσους επιμένουν να κινούνται σε DOS περιβάλλον (χαρακτηριστικό







ADVENTURE REVIEW







παράδειγμα η Viacom και κορυφαίο δείγμα σωστού προγραμματισμού και τέλειας τεχνικής του video, το Dracula), υπάρχουν μερικοί που επιμένουν ότι και η χρήση του Quicktime ή του Video for Windows μπορεί να δώσει αντίστοιχα θετικά αποτελέσματα. Οφείλω προκαταβολικά να πω ότι το Psychotron είναι το πρώτο πρόγραμμα που, χρησιμοποιώντας την τεχνολογία του Quicktime, πείθει με την απόδοσή του.

Το πρόγραμμα είναι ένα σύνολο από πάρα πολλά, πολύ καλοδουλεμένα video sequences, ενώ η κίνηση και η ομιλία δεν εμφανίζουν το παραμικρό πρόβλημα. (Η δε Merit Software, της οποίας περιμένουμε να δούμε το Harvester, λέει ότι για να αποδώσει χρειάζεται τουλάχιστον 486SX/25 MHz -εγώ με 386DX/40 δεν είχα κανένα πρόβλημα.) Εκτός από την εισαγωγή και κάποιες άλλες στιγμές, το παιχνίδι δεν έχει σχεδόν καθόλου μουσική, και το μόνο που διακόπτει τον φυσικό θόρυβο του υπολογιστή είναι οι ομιλίες των διαφόρων χαρακτήρων, το speech δηλαδή, που είναι όμως καλοδουλεμένο.



Ο χειρισμός του είναι εξαιρετικά απλός. Νομίζω ότι πιο απλός δεν γίνεται. Το παιχνίδι ελέγχεται μέσω του mouse και χωρίζεται βασικά σε δύο κατηγορίες. Στην πρώτη υπάρχουν στατικές οθόνες δράσης όπου εσύ καλείσαι να εξερευνήσεις διαφόρους χώρους. Εδώ τα video sequences λειτουργούν περισσότερο σαν εφέ, μια και δείχνουν να πλησιάζεις σε ένα γραφείο, σε έναν υπολογιστή, σε ένα χρηματοκιβώτιο.

Στις οθόνες αυτές πρέπει να εντοπίσεις τρία μάξιμουμ στοιχεία σε κάθε οθόνη. Σε αυτά ο κέρσορας μετατρέπεται σε ένα ερωτηματικό. Κάνοντας κλικ βλέπεις το ανάλογο video. Δεν υπάρχει inventory, δεν κουβαλάς τίποτα. Απλώς παρατηρείς στοιχεία και συγκεντρώνεις πληροφορίες. Ακόμη και σε κάποια στιγμή του παιχνιδιού, όταν αγοράζεις ένα ρολόι, δεν φαίνεται πουθενά ότι το κουβαλάς. Σε αυτές ακριβώς τις οθόνες υπάρχει και ο μοναδικός κλασικός γρίφος του παιχνιδιού, το να ανοίξεις δηλαδή ένα χρηματοκιβώτιο.

Η άλλη κατηγορία είναι οι διάφορες συνομιλίες. Σε αυτές προχωράς με την κλασική πια μέθοδο τού να διαλέγεις τη σωστή φράση. Εδώ, όμως, τα πράγματα είναι λίγο πιο περίπλοκα. Με κάθε χαρακτήρα, μπορείς να μιλήσεις μάξιμουμ τέσσερις φορές. Αν τα πας άσχημα, το παιχνίδι σε ξαναπηγαίνει στην αρχή. Σημείωσε εδώ ότι αν κάνεις SAVE στο μέσο μιας συζήτησης και μετά κάνεις RESTORE τη θέση αυτή, θα βρεθείς στην αρχή της συζήτησης.

Το παιχνίδι παρουσιάζει μια μεγάλη καινοτομία. Επιτρέπει να το παίζουν μέχρι 4 διαφορετικοί παίκτες ταυτόχρονα! Κρατάει ένα σκορ που προέρχεται αποκλειστικά από τις συνομιλίες που κάνεις, το πόσο καλά δηλαδή τις χειρίζεσαι. Πόντους για το πόσο καλά ή όχι εξερευνάς τις "στατικές" οθόνες δεν παίρνεις. Στο τέλος του παιχνιδιού μόνο, ο παίκτης που έχει το υψηλότερο σκορ θα

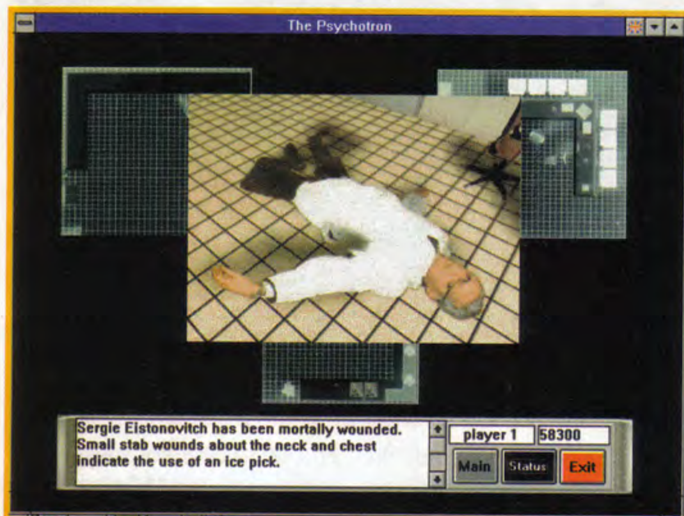
ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

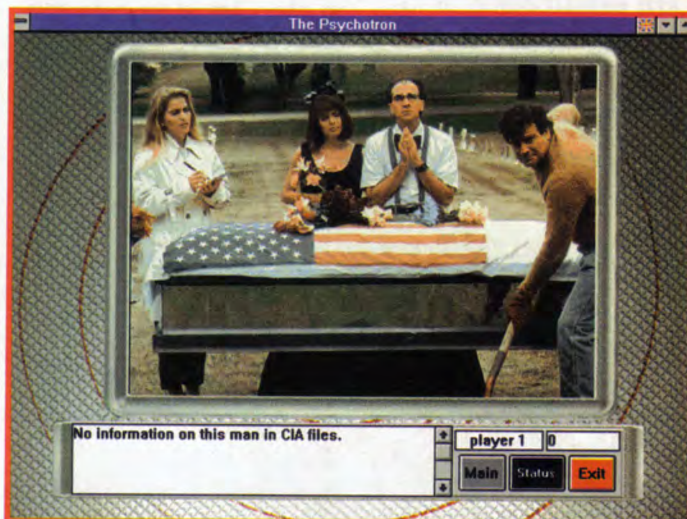
Εντυπωσιακό εκ πρώτης όψεως, είναι όμως τόσο εύκολο, που νομίζεις ότι παρακολουθείς ένα μεγάλο playable demo. Είναι πολύ καλό παιχνίδι, αλλά είναι εμφανές ότι κάτι του λείπει. Πάντως, επιδιώξτε να το δείτε, γιατί έχει αρκετά πρωτότυπα στοιχεία.

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΣΕΝΑΡΙΟ	40
ΗΧΟΣ	60
ΔΡΑΣΗ	40

60%

ADVENTURE REVIEW





μπορέσει να δει την τελική σκηνή, το φινάλε.

Ενα τελευταίο: Στις "στατικές οθόνες", για να αλλάξεις οθόνη, κινείς τον κέρσορα εκεί όπου γίνεται μεγεθυντικός φακός. Εκεί ακριβώς κάνεις κλικ.

Τελειώνοντας, το manual της περιπέτειας το βρήκα απογοητευτικό. Δεν λέει τίποτε άλλο εκτός από τα απολύτως βασικά για το χειρισμό της περιπέτειας. Σήμερα, όμως, ο καθένας περιμένει κάτι παραπάνω από αυτό.

Ατμόσφαιρα - δράση - γρίφοι

Η ατμόσφαιρά του είναι μέτρια. Ποτέ δεν μπόρεσα να ξεπεράσω την αίσθηση ότι βλέπω μια συρραφή δεκάδων μικρών video sequences.

Η δράση του, δε, είναι σχεδόν μηδαμινή. Απευθύνεται κυρίως σε αρχάριους adventurers - οι πιο παλαιοί και πιο έμπειροι μάλλον θα απογοητευθούν, μια και μπορείς να το τελειώσεις, με ελάχιστη προσπάθεια, μέσα σε δύο-δυόμισι ώρες. Εχεις ελάχιστα πράγματα να κάνεις, μια και αυτή καθαυτή η δράση του είναι πολύ περιορισμένη. Χωρίζεται σε 4 βασικές ενότητες. Στα offices, memorial service, farm, poker game και compound. Μέχρι δε και το poker game δεν υπάρχει ούτε η παραμικρή απειλή εναντίον σου.

Ολοκληρώνοντας με οποιονδήποτε τρόπο ένα στάδιο (δηλαδή, σωστά ή λάθος ή ημιτελώς), πας στο επόμενο στάδιο μέσω ενός video sequencer που δείχνει τον επικεφαλής της αποστολής να σου λέει τι γίνεται με την πορεία των ερευνών. Στο τέλος, αφού βρεις και ενεργοποιήσεις το Psychotron (το βρίσκεις σπασμένο στο έδαφος, αλλά παρ' όλα αυτά το ενεργοποιείς!!!), μπαίνεις στο φινάλε του παιχνιδιού. Εδώ, με ένα στιλ Sherlock Holmes: Consultive Detective, εμφανίζεται το αφεντικό σου και σου κάνει έξι ερωτήσεις. Αν απαντήσεις τις ερωτήσεις αυτές σωστά, δείχνοντας έτσι ότι έχεις καταλάβει τι ακριβώς έγινε, θα δεις και το final sequense, το φινάλε δηλαδή του παιχνιδιού. Ο μοναδικός ουσιαστικός γρίφος είναι το να ανοίξεις το χρηματοκιβώτιο στο γραφείο του Steve Knight.

Κάτω από τη λάμπα βρίσκεις ένα σημείωμα που γράφει: "P.R.S., G.H.I., A.B.C., J.K.L.". (Μόνο όσοι έχουν τηλέφωνο με αμερικανικό πληκτρολόγιο θα μπορέσουν να φανταστούν ότι αυτά μπορεί να ανταποκρίνονται σε νούμερα-πλήκτρα του τηλεφώνου!! Ετσι, τα γράμματα αυτά αντιστοιχούν στο νούμερο 7425.)

Το βάζεις στο καντράν του χρηματοκιβωτίου και, κάνοντας κλικ στη χειρολαβή, το ανοίγεις.

Το παιχνίδι, αν και παρουσιάζει κάποιο ενδιαφέρον, έχει ένα μεγάλο αρνητικό: Και ο πιο παθιασμένος adventurer, έτσι και το τελειώσει μία φορά, δεν πρόκειται να το ξαναπαίξει, γιατί απλούστατα δεν θα έχει να δει τίποτα καινούριο, κάτι που ξέχασε να δει.

Αρχίζοντας από την περιπέτεια

Ξεκινώντας, αφού δεις την εισαγωγή, όπου το αφεντικό σού αναθέτει τη δουλειά, κάνε κλικ στο CONTINUE. Κάνε κλικ στην οθόνη INVESTIGATE CIA OFFICES. Κάνε κλικ στο γραφείο του Fred Polenski, το κάτω-αριστερά όπως κοιτάς. Στο γραφείο του κάνε κλικ στον υπολογιστή στο βάθος (1η πληροφορία), κάνε κλικ τον zoom κέρσορα (μεγεθυντικό φακό) για να γυρίσεις πίσω και, με τον ίδιο τρόπο, εξέτασε το μαγνητόφωνο (με μπομπίνες) στα δεξιά, όπου κάνεις κλικ στο play για να το βάλεις μπρος, και το έπιπλο ακριβώς πίσω από την αριστερή καρέκλα. Διαβάζεις έναν απόρρητο φάκελο. Είπαμε, σε κάθε γραφείο μάξιμουμ 3 στοιχεία. Βγες από το γραφείο αυτό και πήγαινε στο γραφείο κάτω δεξιά.

Η συνέχεια στην οθόνη σας...

■

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ


486SX/25 MHz (τρέχει και σε 386DX/40).


4MB RAM.


CD-ROM drive διπλής ταχύτητας, 8MB στο σκληρό δίσκο.


Windows 3.1.


Το πακέτο, που περιέχει ένα CD, μας έδωσε η Optical Systems.

HINTS & TIPS

Στη στήλη αυτή, μπορείτε να βρείτε κόλπα και τεχνικές για τα δημοφιλέστερα παιχνίδια της αγοράς. Μην τα περιμένετε όμως όλα από εμάς! Ενεργοποιηθείτε! Περιμένουμε τις δικές σας επιστολές, με τα δικά σας Hints'n'Tips, στη διεύθυνση του περιοδικού ή, ακόμα πιο άμεσα, με e-mail στο user-id Argiris, για τα μέλη της CompuLink.

Επιμέλεια: Α. Γιαγιάς

Αυτόν το μήνα και ενόψει Χριστουγέννων, αποφασίσαμε να σας προσφέρουμε αρκετά νέα tips για παιχνίδια που έχουν κυκλοφορήσει πρόσφατα και όχι μεμονωμένες απαντήσεις, στις οποίες φυσικά θα επανέλθουμε από τον επόμενο μήνα. Μέχρι λοιπόν τον άλλο μήνα, καλά Χριστούγεννα, ευτυχισμένος ο νέος χρόνος και μην ξεχνάτε ότι... οι χριστουγεννιάτικες διακοπές είναι ευκαιρία για να βρείτε μερικά χρήσιμα tips για τα αγαπημένα σας παιχνίδια.

Jurassic Park

Ενα από τα παιχνίδια για τα οποία σας έχουμε δώσει μέχρι σήμερα πολλά tips είναι και το Jurassic Park. Αν, παρ' όλα αυτά, εξακολουθείτε να έχετε δυσκολίες με το παιχνίδι, οι κωδικοί των levels που ακολουθούν σίγουρα θα σας βοηθήσουν.

Level	Code
2	B14A5 433
3	3B5FB 433
4	0377D 433
5	0179D 433
6	607AF 433
7	EB8FD 433
8	8B8FF 433
9	AB901 433
10	4B903 433

Προτού βάλετε κάποιον από τους παραπάνω κωδικούς, θα πρέπει να προσέξετε ιδιαίτερα ένα σημείο. Και στο Jurassic Park, όπως και σε άλλα παιχνίδια, υπάρχει ένα είδος κρυπτογράφησης των κωδικών. Ετσι, σε εμάς το 433 ήταν το τελευταίο νούμερο σε κάθε level, αλλά δεν θα είναι το ίδιο σε όλους τους υπολογιστές. Για να δείτε το δικό σας, απλώς πάρτε τα τρία τελευταία νούμερα από τον κωδικό που θα πάρετε, αφού ολοκληρώσετε το πρώτο level, και βάλτε τα εκεί όπου εμείς έχουμε το 433.



The Settlers

Οπως σας είχαμε υποσχεθεί, επανερχόμαστε αυτόν το μήνα με μερικές χρήσιμες συμβουλές και tips για το ενδιαφέρον strategy παιχνίδι.

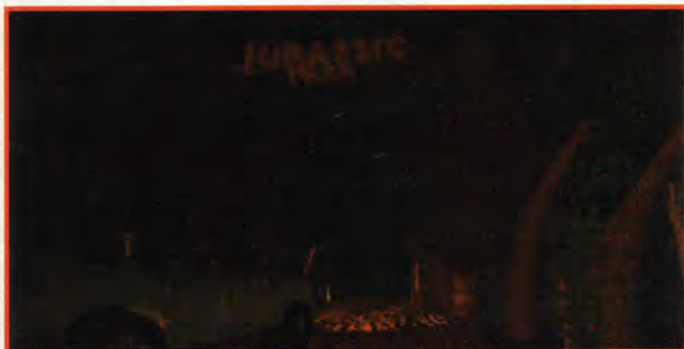
Πρώτος σας στόχος θα πρέπει να είναι η διατήρηση των εδαφών σας, γι' αυτό φτιάξτε φυλάκια φρουρών αρκετά μακριά από τα κάστρα.

Οταν ξεκινάτε, αν προσπαθήσετε να χτίσετε πάρα πολλά στον ίδιο χρόνο, αυτό θα καθυστερήσει σημαντικά τους εργάτες σας. Την ίδια ώρα, εάν οι αντίπαλοι που χειρίζεται ο υπολογιστής χτίζουν γρηγορότερα από εσάς, αυτό σημαίνει ότι ο υπολογιστής θα πρέπει να μοιράζει τους ιππότες του. Ετσι, οδηγούνται σε μειωμένη εκπαίδευση. Μην αλλάζετε το μονοπάτι προς ένα κτίριο, όταν έχετε ξεκινήσει την παράδοση ξύλου και πέτρας από αυτό. Κάτι τέτοιο θα μπερδέψει τους μικρούς εργάτες, οι οποίοι θα θελήσουν να τα παρατήσουν και να επιστρέψουν στο κάστρο.

Δώστε τους να φάνε ψωμί. Μην ασχοληθείτε με φάρμες γουρουνιών και χαράπηδες. Και αυτό διότι για τη σίτιση 10 αρκούν τρεις φυτείες καλαμποκιού, ένας ή δύο ανεμόμυλοι και ένας φούρνος.

Χτίστε τα διπλάσια ορυχεία από ό,τι οι άλλοι αντίπαλοι. Θα χρειαστείτε τα μεταλλεύματα για την παραγωγή χρυσού, σιδήρου και όπλων. Στα πρώτα στάδια του παιχνιδιού ορίστε το Building occupancy σε Weak.

Με αυτό τον τρόπο, όσο το δυνατόν περισσότεροι ιππότες μένουν μέσα στο κάστρο και λαμβάνουν εκπαίδευση ή παίρνουν και







προαγωγές. Αυξήστε το, μόνον εάν κάποιος επικίνδυνος εχθρός βρεθεί πολύ κοντά στα σύνορα. Βεβαιωθείτε ότι έχετε φτιάξει ένα εργαστήριο εργαλείων, προτού ξεμείνετε από αυτά. Πόλεμος, σε ποιον χρειάζεται; Αυτό μάλλον συζητείται (για το παιχνίδι). Η καλύτερη συμβουλή για την επίθεση σε γείτονες λαούς είναι να την αποφύγετε στα πρώτα στάδια του παιχνιδιού. Αν βέβαια και πάλι είστε ιδιαίτερα πολεμοχαρής και θέλετε να ξεκινήσετε οπωσδήποτε έναν πόλεμο, βεβαιωθείτε από πριν ότι θα έχετε κάποια οφέλη από αυτόν. Για παράδειγμα, εάν διάφοροι λόφοι του εχθρού περιέχουν κάτι το οποίο δεν μπορείτε να βρείτε πουθενά αλλού.

Τέλος, ο καλύτερος τρόπος για να κερδίσετε έναν πόλεμο είναι μέσα από τα πολλαπλά save games μετά από κάθε νικηφόρα μάχη. Αν οι άνθρωποί σας πεθάνουν, τότε κάντε quit και restart μέχρι να κερδίσετε. Ιδιαίτερα με τους Captains, αυτή η μέθοδος είναι αρκετά χρήσιμη, αφού καθένας από αυτούς μπορεί πολλές φορές ακόμα και μόνος του να νικήσει ένα κάστρο. Επίσης, στα πρώτα στάδια καλό είναι να επιτίθεστε με όλους τους καλούς ιππότες. Αφού δεν θα έχετε τόσο πολύ χρυσάφι, οι πιο αδύνατοι ιππότες είναι λίγο έως πολύ ανεξάρτητοι και εύκολα μπορούν να νικηθούν.

The Incredible machine

Αν παρά τους κωδικούς όλων των levels που σας έχουμε δώσει μέχρι σήμερα συνεχίζετε να έχετε προβλήματα, η λύση που σας δίνουμε αυτή τη φορά είναι εξίσου καλή.

Για να προσπεράσετε ένα level, εκκινήστε τη μηχανή και πατήστε V. Αυτόματα θα μεταφερθείτε στο επόμενο level. Ο,τι απλούστερο.



OUTPOST



Ενα αρκετά δύσκολο και πρωτότυπο strategy της Sierra είναι το Outpost, το οποίο παρουσιάσαμε τον περασμένο μήνα. Αν δυσκολεύεστε να αναπτύξετε μια νέα αποικία, τα tips που ακολουθούν θα σας φανούν πολύ χρήσιμα.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, πατώντας CTRL και F9, θα σκοτώσει όλους τους επαναστάτες. Με CTRL και F10 εμφανίζεται ένα μενού με καταστροφές και θεομηνίες. Για να έχετε άπειρα resources, πατήστε CTRL και F11. Τέλος, για να έχετε τη μεγαλύτερη ή τη μικρότερη εκπαίδευση, ηθικό και έγκλημα, πατάτε συνεχώς τα CTRL και F12 και ορίζετε τις επιθυμητές παραμέτρους. Μετά από τα παραπάνω, τα πράγματα θα είναι σίγουρα πιο εύκολα.

TFX

Το πολύ καλό simulation από την Ocean είναι αρκετά δύσκολο, γι' αυτό τα tips που ακολουθούν θα σας βοηθήσουν. Αφού βάλετε όνομα, επώνυμο και call sigh, πατήστε CTRL και ENTER και αυτόματα θα προσπεράσετε όλες τις εκπαιδευτικές αποστολές. Στη συνέχεια, εάν θέλετε να είστε άτρωτος, κρατήστε πατημένο το δεξί SHIFT πλήκτρο και πληκτρολογήστε plop. Αυτόματα θα γίνετε απρόσβλητος σε πυραύλους, ενώ εάν συντριβείτε στο έδαφος, αυτόματα θα μεταφερθείτε στην επόμενη αποστολή.

Spear of destiny

Μπορεί το παιχνίδι να είναι κάπως παλαιότερο, αλλά λόγω DOOM είναι και πάλι στην επικαιρότητα.

Αν και είναι εύκολο παιχνίδι, μπορεί να έχετε δυσκολίες. Αν θέλετε να το κάνετε λίγο πιο εύκολο, πατήστε ταυτόχρονα TAB G και F10 ταυτόχρονα. Ενα επίσης εύκολο tip για σας.

■

"Αν κατόρθωσες να φτάσεις έως το Level 10, με όλη την ομάδα σου και χωρίς να κάνεις re-starting, ε!, τότε είσαι ή πολύ τυχερός ή πάρα πολύ καλός. Το πρώτο τρίτο αυτού του επιπέδου είναι σχετικά απλό, αλλά Wizard's Eyes, Skeletons και Gigglers επιτίθενται από όλες τις κατευθύνσεις στη νοτιοδυτική γωνία του επιπέδου. Και ετοιμάσου να αντιμετωπίσεις το χειρότερο! Οι Scorpions στην ανατολική περιοχή θα δοκιμάσουν τις ικανότητές σου μέχρι τα τελικά τους όρια. Μια καλή στρατηγική είναι να μάθεις πώς οι τέσσερις πόρτες χωρίζουν το επίπεδο αυτό σε τρία μέρη." Από το DUNGEON MASTER 1, αφιερωμένο εξαιρετικά στο DUNGEON MASTER 2 που έρχεται.

• του Αντρέα Τσουρινάκη

Αυτή τη φορά, μετά τις ευχές μου σε όσους γιορτάζουν αλλά και τις ευχές μου για τις γιορτινές μέρες που όλοι θα βιώσουμε με τον έναν ή τον άλλο τρόπο, ας περάσουμε κατευθείαν στα γράμματά σας.

DRACULA: Ο ΣΠΥΡΟΣ ΓΙΑΝΝΟΓΛΟΥ, τεχνικός στη Mamager, ρωτά τι ακριβώς κάνει τη 2η ημέρα. Εμείς θα σας δώσουμε την ακριβή σειρά των τοποθεσιών που θα επισκεφτείτε, μια και όπως αποδεικνύεται από τα γράμματα και τα τηλεφωνήματά σας η 2η ημέρα είναι η πιο δύσκολη αλλά και η πιο κρίσιμη.



DAY 2: Ξεκινώντας πηγαίνεις στο σπίτι της Annisette. Μετά στο Asylum στις 9:00 a.m. Μετά στο Telegraph, κρατώντας την card του Father Janos. Βγαίνεις και ξαναμπαίνεις στο Telegraph, κρατώντας αυτή τη φορά την card του Van Helling. Κατόπιν, πηγαίνεις στο Newstand και εν συνεχεία στο Harker's Home κρατώντας το Rose.

Υστερα πηγαίνεις στο Harker's Office κρατώντας το Knife. Κατόπιν πηγαίνεις στο Holmwood, μετά στο Club και στη συνέχεια στο Bookstore. Μετά πηγαίνεις στο University κρατώντας το Cloth. Ξαναμπαίνεις στο University κρατώντας το Gold (coin?). Μετά στην Pub και κατόπιν στο Harker's Home, όπου μαθαίνεις για τα vampires και την αλήθεια για το θάνατο του αδελφού σου. Υστερα ξανά στην Annisette και μετά στο Club κρατώντας το Letter. Μετά στο Bookstore πάλι, κρατώντας αυτή τη φορά τα keys, και τέλος γυρνάς στο σπίτι σου. Αυτά είναι από μια πρόχειρη καταγραφή των κινήσεων που έχω κρατήσει. Δυστυχώς, δεν έχω πια το συγκεκριμένο παιχνίδι για να την ελέγξω.

Ο ΜΑΓΑΛΙΟΣ ΚΩΣΤΑΣ μας έστειλε μία δική του λύση για το ίδιο adventure. Πιστεύω να είναι ορθή, γιατί όπως προανέφερα ούτε αυτήν έχω τη δυνατότητα να ελέγξω.

SAM AND MAX HIT THE ROAD: Ο ΑΧΙΛΛΕΑΣ ΚΥΡΙΑΚΟΠΟΥΛΟΣ ρωτά, στην τοποθεσία Alligator Golf, πώς μπορεί να περάσει τους alligators, αφού όσο και να τους χτυπά με τα μπαλάκια του γκολφ (golf balls) δεν γίνεται τίποτα. Καταρχήν, δεν χτυπάς τους alligators με τα μπαλάκια αλλά με τα ψάρια.

Απλώς, μόλις τελειώσει το sequence με τους Conroy Bumpus και Lee-Harvey, για να ελευθερώσεις τον Max, αντάλλαξε τα golf balls με τα bucket of fish. Αυτά τα παίρνεις από την τοποθεσία World of Fish Bait, εκεί δηλαδή όπου είναι ο ψαράς και το μεγάλο ψεύτικο ψάρι. Πάρε ένα club. Προσπάθησε τώρα να σχηματίσεις μια "γέφυρα" από αλιγάτορες. Βάλε τη σημαία στο μέρος όπου θέλεις να οδηγήσεις τον αλιγάτορα, κάνοντάς την κλικ εκεί όπου θέλεις, και μετά κάνε κλικ στο icon SWING. Αφού βάλεις τους αλιγάτορες σε μια σειρά, θα περάσεις απέναντι.





DARK SUN 2: Ο ΜΙΧΑΛΗΣ ΦΡΑΓΚΟΣ ρωτά τι ακριβώς κάνει στα ορυχεία, αφού κατεβεί με το ασανσέρ που λειτουργεί με το "πνεύμα" στα από κάτω επίπεδα. Χμ!! Ναι, αυτό είναι από τα πιο δύσκολα σημεία όλου του παιχνιδιού και μάλλον θα καλύψει όλο τον υπόλοιπο χώρο του άρθρου. Με το ασανσέρ κατεβαίνεις στην τοποθεσία BLACK FURROW. Από εδώ με τη βορινή platform πηγαίνεις στο RATTLEHOOK FARMS, όπου βρίσκεται η γριά με τα μανιτάρια (mushrooms). Από τη νότια platform πηγαίνεις στο SPIDERLEG και μέσω του ασανσέρ-βίντσι (αφού το κάνεις switch) πηγαίνεις στο STUMBLEDOWNS. Από το STUMBLEDOWNS με το ασανσέρ-βίντσι επιστρέφεις στο BLACK FURROW, ενώ με την platform πηγαίνεις στο GAUNT. Εδώ με switch up γυρνάς πίσω στο STUMBLEDOWNS, ενώ με switch down πηγαίνεις στο SPIDERLEG που προαναφέραμε. Με τον κουβά-βίντσι πηγαίνεις στην τοποθεσία REDROCK. Από εδώ με τον κουβά-βίντσι γυρνάς πίσω στο GAUNT, ενώ με την platform πηγαίνεις στο HADRO'S HALF ACRE, στη west junction. Από το SPIDERLEG που αναφέραμε και πιο πριν από τη north junction (αριστερά στο monitor), με switch up γυρνάς στο BLACK FURROW, ενώ με switch down πηγαίνεις στο HADRO'S HALF ACRE στο east junction (δεξιά στο monitor). Στο SPIDERLEG στο south junction (δεξιά στο monitor) με switch down πηγαίνεις στο GAUNT, ενώ με switch up πηγαίνεις στο HOURGLASS. Από εδώ με switch down γυρνάς στο SPIDERLEG και με switch up πηγαίνεις στο RATTLEHOOK FARMS, όπου είναι η γριά με τα μανιτάρια. (Από εδώ με switch up γυρνάς πίσω στο BLACK FURROW, ενώ με switch down στο HOURGLASS.) Πίσω στο HADRO'S HALF ACRE τώρα.

Από εδώ από το east junction με switch up γυρνάς πίσω στο SPIDERLEG, ενώ με switch down πηγαίνεις στο FRUZZLEVEIN, όπου είναι η βασική μονάδα των switch tunnels (μέσω της τρύπας -hole- στα δεξιά, πηγαίνεις πεζός/ή στο HADRO'S HALF ACRE δίπλα στο μεταλλωρύχο). Στη west junction τώρα με switch up πηγαίνεις στο REDROCK, ενώ με switch down κατεβαίνεις στο LUCKOUT TUNNELS. Εδώ με switch up γυρνάς στο HADRO'S HALF ACRE, ενώ με switch down πηγαίνεις στο OLD DIGS. Εδώ, έχοντας ως επικεφαλής έναν κλέφτη (thief) χαρακτήρα, εντόπισε μια secret door στο βορινό τοίχο, που δεν μπορείς όμως να ανοίξεις.





Τι κάνεις τώρα σε όλα αυτά τα επίπεδα; Σε αυτά τριγυρνά μια ομάδα μεταλλωρύχων, στους οποίους οι mindflyers μέσω των Intellect Devourers έχουν "φάει" το μυαλό τους και τους έχουν κάνει έτσι τυφλά όργανά τους. Η ομάδα αυτή τριγυρνά σε όλα τα επίπεδα και σκοτώνει τους μεταλλωρύχους. Για να τους σταματήσεις, κάνε τα εξής: Κατεβαίνεις στο BLACK FURROW. Εδώ μίλα με όλους τους miners. Από τη νότια πλατφόρμα πήγαινε στο SPIDERLEG. Εδώ βάλε το switch down (στο north junction) και μέσω της πλατφόρμας κατέβα στο HADRO'S HALF ACRE. Πήγαινε γρήγορα στην αριστερή πλευρά (west junction), βάλε το switch down και κατέβα στο LUCKOUT TUNNELS. Εδώ βάλε το switch down και μέσω της πλατφόρμας κατέβα στο OLD DIGS. Εδώ κάνε ένα SAVE (A). Ανέβα πίσω στο LUCKOUT TUNNELS. Κανονικά πρέπει να δεις την ομάδα αυτή των miners να φεύγει. Γρήγορα ακολούθησέ τους (switch up) στο HADRO'S HALF ACRE. Κάνε αμέσως SAVE (B).

Εδώ έχεις δύο επιλογές: ή να κινηθείς στις τοποθεσίες REDROCK - GAUNT (μέσω του bucket) - STUMBLEDOWNS - BLACK FURROW (μέσω του ασανσέρ-βίντσι που από πριν πρέπει να έχεις γυρίσει) - SPIDERLEG ή να πας στο east junction του HADRO'S HALF ACRE και με switch up να πας στο SPIDERLEG. Εδώ πήγαινε στο south junction και περίμενέ τους. Οταν τους δεις, μίλησέ τους και μετά σκότωσέ τους. Σκότωσε και το Intellect Devourer που βγαίνει από τον αρχηγό τους. Αν σου φύγουν από αυτό το επίπεδο, φόρτωσε τη θέση Α ή Β. Αυτό διότι αν σου ξεφύγουν, το παιχνίδι δεν έχει τέλος. Οσο πιο γρήγορα τους σκοτώσεις (γι' αυτό συνιστώ να τους κυνηγήσεις) τόσο πιο πολλούς μεταλλωρύχους θα σώσεις, άρα και πιο πολλά extra experience points θα πάρεις. Αφού τους σκοτώσεις, κατέβα κάτω στο OLD DIGS. Εδώ θα σου επιτεθούν mindflyers και η μυστική πόρτα θα έχει ανοίξει. Σκότωσέ τους και κάνε SAVE (Γ).

Εδώ προσοχή γιατί υπάρχει ένα bug του παιχνιδιού. Αν αφού σκοτώσεις την ομάδα των μεταλλωρύχων δεν πας κατευθείαν στο OLD DIGS, δεν θα μπορείς να μπεις στη μυστική πόρτα και ας είναι ανοικτή!!! (Τουλάχιστον αυτό συνέβη σε μένα, το έλεγξα δε δύο φορές.) Αν πας κατευθείαν, δεν υπάρχει πρόβλημα. Μόλις σκοτώσεις, λοιπόν, τους mindflyers, κάνε SAVE (Γ), κάνε REST στο campfire και μόνο τώρα γύρνα στη γριά με τα μανιτάρια. Λέγοντάς της ότι βρήκες και σκότωσες τους δολοφόνους, θα σου δώσει καλά mushrooms που κάνουν healing. Αφού είσαι πανέτοιμος και ετοιμαστείς ψυχολογικά, ξανακατέβα στο OLD DIGS και πέρνα τη μυστική πόρτα.

Μπήκες στην περιοχή των mindflyers και του ELDER BRAIN. Εδώ πια μέχρι να τους νικήσεις όλους (οι πιο δύσκολες μάχες σε ολόκληρο το παιχνίδι) ούτε REST μπορείς να κάνεις, ούτε και να ξεφύγεις από το μέρος αυτό.

Ως τον άλλο μήνα, καλό adventuring.

■

PC GAMES

DISK



Δισκέτα Νο 57. Χριστουγεννιάτικη έκδοση. Μικρότερη η δισκέτα από πέρυσι, αλλά περισσότερα τα δώρα που χωράει. Αλληλένδετη η 57άρα με το Special Review αυτού του τεύχους, περιέχοντας utilities που θα δώσουν την ευκαιρία στους απανταχού Doomers να εκφραστούν δημιουργικά στους τομείς της αρχιτεκτονικής και του ήχου - περάστε ώρες φτιάχνοντας τις δικές σας πίστες και λεπτά για να καταστρέψετε τα πάντα σε αυτές.

Τελικά, με αρκετό πάστωμα, απίστευτα πράγματα μπορούν να χωρέσουν σε 720Κ. Εκτός από τα περί Doom, στη δισκέτα αυτή θα βρείτε και ένα καθαρόαιμο adventure, της τάξης των 2MB(!), καθώς και ένα πολύ καλό pacmano-ειδές στη θέση του προγράμματος αναγνώστη.

Α, και για να μην ξεχνιόμαστε. Μάλλον αυτό θα το βρείτε τυπωμένο σε πολλά σημεία του περιοδικού, αλλά, ας μου επιτραπεί κι εμένα να σας ευχηθώ: Καλά Χριστούγεννα σε όλους - και μην πάρετε την τελευταία παράγραφο του άρθρου για το Lasthalf και πολύ στα σοβαρά (το λίγο το συζητάμε).

Επιμέλεια δισκέτας: Χάρης Σαράντης - Νίκος Κυριαζάνος
Shell: Νίκος Κυριαζάνος
Κείμενα: Χάρης Σαράντης

GAMES

Dmaud v1.1:
Αν νομίζετε ότι τα sfx του Doom είναι ιδανικά, αποθηκεύστε τα. Αν όχι, αλλάξτε τα.

DEU-GO32:
Ολοκληρωμένος editor και smartdrive για το Doom. Φτιάξτε τη δική σας γρήγορη πίστα!

DCC v2.3:
Πραγματικά χρήσιμο πρόγραμμα για τους λάτρεις του Doom. Ξεχάστε τις παραμέτρους στο Command Line.

Last Half:
Τα adventures πάντα βρίσκονται στο κέντρο της επικαιρότητας. Ευκαιρία να δείτε και ένα Shareware

ΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΤΩΝ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Τέρατα
Ενα αρκετά απλό παιχνίδι, το οποίο ακολουθεί από κοντά τα βήματα του διαχρονικού Pacman.

THE LAST HALF OF DARKNESS

Κατασκευαστής: SoftLab
Είδος: Adventure
Απαιτήσεις: EGA
Υποστηρίζει: Convox
Command Line: Lasthalf

Και μια και τα adventures δεν εγκαταλείπουν ποτέ το προσκήνιο, στο PC Disk αυτού του μήνα κρίναμε σκόπιμο να συμπεριλάβουμε ένα πρόγραμμα του είδους. Το Lasthalf, το μοναδικό (αν εξαιρεθεί το αξιόλογο ΤΕΡΑΤΑ του Φειδία Μπουρλά) παιχνίδι της δισκέτας Δεκεμβρίου, έπρεπε να είναι "αρκετό" για να αντέξει τα βάρη μιας τέτοιας θέσεις και τις κριτικές των, πάντα "δύσκολων", adventur-άδων. Το Last Half of Darkness ξεπερνάει τα 2MB στην αποσυμπιεσμένη του μορφή, αλλά, ας μην κρυβόμαστε πίσω από τη δισκέτα μας, δεν μπορεί να συγκριθεί με τα σημερινά εμπορικά, παιχνίδια-πακέτα, adventure. Θα μπορούσε άνετα, όμως, μια τέτοια σύγκριση να γίνει με αντίστοιχα προγράμματα προηγούμενων γενεών. Και μπορεί τα γραφικά και η κίνηση να αποτελούν πια κριτήριο επιτυχίας, αλλά ας μην ξεχνάμε πόσο μεγάλη αντοχή είχαν στο χρόνο τα "ξεπερασμένα" πια (text) adventures σε σχέση με την πλειοψηφία των σημερινών.

Το Lasthalf είναι γραμμένο σε QuickBasic (να μη βάλουμε και χέρι στη φωτιά, αλλά QB βιβλιοθήκη χρησιμοποιεί), η οποία είναι υπεραρκετή για τις πραγματικά μικρές απαιτήσεις του παιχνιδιού σε περιφερειακά και υπολογιστική ισχύ. Το μόνο που χρειάζεστε είναι ένα mouse (προαιρετικά). Σε περίπτωση χρήσης του πληκτρολογίου (crsr+space), αν -που θα- βρείτε τον κέρσορα πολύ αργό, ενεργοποιήστε το NumLock.

Τώρα, για το speech του παιχνιδιού δεν μπορούμε να πούμε και πολλά πράγματα. Ουσιαστικά, δεν μπορούμε να πούμε τίποτα, μια και Convox ουδείς είχε στη διάθεσή του. Στην πλέον απίθανη, πάντως, περίπτωση που κάποιος από εσάς αποτελεί εξαίρεση του κανόνα έχοντας την παραπάνω κάρτα, ας φορτώσει το speechv3.exe, ας τρέξει το install κι ας ρίξει και κανένα τηλεφωνάκι να μας πει κι εμάς τι γίνεται.

Υπόθεση/σκοπός

Η θεία σου ασχολιόταν με μαγεία. Ηταν μάγισσα ή κάτι παρόμοιο. Καλή μάγισσα, όμως. Εφτιαχνε ξόρκια και μαγικά φίλτρα χρήσιμα για τους συνανθρώπους της. Αυτά τα ήξερες. Το καινούριο της υπόθεσης είναι ότι η θεία σου δεν υπάρχει πια. Ενώ έφτιαχνε ένα πολύ σημαντικό φίλτρο, κάποιος φρόντισε να δώσει τέρμα στα πειράματά της. Εσύ, εκτός από το θάνατό της μαθαίνεις πως, παρ' ότι μοναδικός κληρονόμος, για

Είδος: Adventure
Κατασκευαστής: Softlab
Απαιτήσεις: EGA
Υποστηρίζει: Convox
Command Line: Lasthalf

ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ
ΤΕΡΑΤΑ

Κατασκευαστής: Φειδίας Μπουρλάς
Είδος: Pacman clone
Απαιτήσεις: 386, VGA
Command Line: Terata

Ολο και βελτιώνεστε βλέπω...

Το "τέρατα" είναι ένα αρκετά απλό παιχνίδι, το οποίο ακολουθεί από κοντά τα βήματα του διαχρονικού Pacman. Το πιο σημαντικό, θα έλεγα, στοιχείο του είναι η γλώσσα στην οποία έχει γραφτεί.

Η χρήση της C++ και του Turbo Assembler 3.1 ίσως να μη φαίνεται στην οθόνη, λόγω των μικρών απαιτήσεων του προγράμματος, αλλά για ρίξτε μια ματιά στη σχέση συμπίεσης...

να την κληρονομήσεις, θα πρέπει να ολοκληρώσεις τις προσπάθειές της. Ετσι, ξεκινάς για το απόκοσμο σπίτι στο οποίο έζησε, έδρασε και πέθανε η θεία σου. Δεν είναι ζήτημα κληρονομιάς, αλλά τιμής και ηθικής. Δεν νομίζετε;

Τα γραφικά του παιχνιδιού καταφέρνουν να δημιουργήσουν μια σκοτεινή ατμόσφαιρα, καθώς η κυριαρχία του σκούρου μπλε και του μαύρου σπάει σποραδικά από κάποιο αχνό κίτρινο, από κάποιο φως ξεχασμένο ανοικτό σε κάποιο δωμάτιο. Η ποιότητά τους απέχει αρκετά από την ιδανική, αλλά αυτό εξαρτάται από τη σκοπιά από την οποία τα κριτικάρει κανείς. Θα έλεγε μάλιστα κάποιος ότι μερικές εικόνες έχουν ηθελημένα αποδοθεί με ρεύμα απέχον του νατουραλισμού.

Ο χειρισμός του παιχνιδιού, ειδικά με χρήση ποντικιού, είναι εξαιρετικά απλός, χωρίς όμως να έχει επιτευχθεί το πλήρες φιλτράρισμα κάποιων -εκνευριστικών- μικροατελειών.

Για να εκτελέσετε κάποια ενέργεια, μεταφέρετε το βελάκι στο δεξί τμήμα της οθόνης (το ποντίκι/crsr keys) και κάντε κλικ/space στο σημείο που αναγράφεται η ενέργεια όπου επιθυμείτε να πραγματοποιήσετε. Μπορείτε εναλλακτικά να χρησιμοποιήσετε τα function keys, ως εξής:

F1 Examine - Το "πίστευε και μη ερεύνα" είναι νόμος που ανατρέπεται στα adventures.

F2 Go - Γυρνάει σε κατάσταση κίνησης. Στη συνέχεια, πρέπει να επιλέξετε την κατεύθυνση προς την οποία θα κινηθείτε.

F3 Open - Τα ελαττωματάκια που λέγαμε... Καλά να το επιλέγεις για να ανοίγεις την πόρτα, αλλά το ξαναGO καταντάει κουραστικό μετά από μερικές επαναλήψεις.

F4 Close - Σπάνια θα σας χρειαστεί, εκτός και αν το νοικοκυριό αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι της φύσης σας.

F5 Hit - Εσείς θα hit βρικόλακες και δαίμονες; Εμείς δεν θα hit.

F6 Take - Το έχουμε ξαναπεί, τα κρεβάτια και οι καναπέδες μόνο στις τσέπες του Πητ χωράνε.

F7 Speak - Δεν θα βρείτε και πολύ συνεννοήσιμους τους γύρω σας, αλλά μια καλημέρα είν' αυτή, πες την κι ας πέσεις χάμω.

F8 Operate - "Διασκευή" του γνωστού use. Φυσικά λειτουργεί και συνδυαστικά.

F9 Save - Τον τελευταίο καιρό, σανίδα σωτηρίας σε κάθε είδους παιχνίδι. Πατήστε το γράμμα του drive στο οποίο θέλετε να κάνετε την αποθήκευση και μετά βαφτίστε το παι(χνί)δι σας.

F10 Load - Φτου κι απ' την αρχή; Οχι πια..

Καλά ξεμπερδέματα.

Τι χαμός ήταν αυτός με το Yolk; Αυτή τη φορά όχι τόσα τηλέφωνα, εντάξει; Για το Doom ρωτάτε ό,τι θέλετε. Αντε, να βάλουμε και λίγο τα εγκεφαλικά μας κύτταρα σε λειτουργία. Αλλωστε, η μαγεία των adventures έγκειται στην προσωπική προσπάθεια. Τι έχει να σου προσφέρει ένα σταυρόλεξο όταν γυρνάς συνέχεια στην τελευταία σελίδα; (Δικαιολογίες, ούτε εγώ έχω τελειώσει το Lasthalf ακόμα και δεν ξέρω κατά πόσο αυτό θα έχει επιτευχθεί μέχρι τη στιγμή που θα φτάσουν τα αντίγραφα του PC Master στα χέρια σας... / ...είδατε πόσο γρήγορα περνάει ο χρόνος; Το διαβάζετε κιόλας. Πότε να προλάβω λοιπόν;)

ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΑ UTILITIES ΤΟΥ DOOM

• **Deu-Go32:** Αν ακολουθήσετε τη μέθοδο αποσυμπίεσης * (επιλογή όλων), γράψτε pcm32 για να φορτώσετε το "smartdrive" και μετά τρέξτε κανονικά το Doom. Αν το αποσυμπιέσετε μεμονωμένα, επιλέξτε ως κατάλογο αποσυμπίεσης DOOM\DEU και τρέξτε από εκεί το go32.

• **Dmaud11:** Επιλέξτε το από την οθόνη αποσυμπίεσης και δώστε ως drive & κατάλογο αποσυμπίεσης τα αντίστοιχα του Doom (συνήθως C και Doom).

■

Λοιπόν, φαίνεται πως κάθε μήνα το αναγνωστικό μας κοινό αυξάνει. Και είναι προς μεγάλη μας χαρά τηλεφωνήματα σαν αυτά που έγιναν αιτία του προηγούμενου "διαλόγου", γιατί γίνονται από ανθρώπους που κάνουν αυτό που συχνά αποκαλούμε "πρώτα βήματα". Και είναι πραγματικά τιμή μας να επιλέγετε εσείς, οι νεοεισερχόμενοι στον κόσμο των ψηφίων, εμάς για συνοδοιπόρους στα πρώτα σας βήματα. Αφού έχετε ανοίξει τον υπολογιστή σας, τοποθετήστε τη δισκέτα στο "μικρό" drive.

Γράψτε a: και πατήστε enter. Αν το φωτάκι του drive δεν ανάψει, γράψτε f, πατήστε enter και μετά b: και enter (την επόμενη φορά γράψτε κατευθείαν b:).

Γράψτε pcm και πατήστε enter.

Πατήστε το αστεράκι (shift & 8 ή * από το αριθμητικό πληκτρολόγιο).

Πατήστε c και μετά δύο φορές το enter.

Αρχίζει η διαδικασία αποσυμπίεσης.

Για να τρέξετε κάποιο από τα προγράμματα της δισκέτας, δίνετε c: και enter, cd\pcm56 (το 56 είναι ο αριθμός του τεύχους, στο επόμενο θα δίνετε cd\pcm57) και enter.

Μετά γράψτε dir. Εμφανίζονται οι υποκατάλογοι με τα προγράμματα της δισκέτας. Τώρα γράφετε cd και μετά ένα κενό και κάποιο από τα ονόματα των υποκαταλόγων που βλέπετε. Πατώντας enter "μπαίνετε" σε αυτόν.

Σε αυτό το σημείο θα γράφετε το όνομα του αρχείου που θα βρίσκεται από τώρα και στο εξής στην ταυτότητα των προγραμμάτων (Command Line), θα πατάτε enter και το παιχνίδι θα αρχίζει.

PC GAMES

REVIEW



CPU:	486
RAM:	4MB/8MB η έκδοση CD
ΚΑΡΤΑ:	VGA
ΗΧΟΣ:	AdLib - SoundBlaster
HD:	13MB / 4MB + CD-ROM
ΠΑΙΚΤΕΣ:	1-2 / network play

Δεν έχει περάσει πολύς καιρός από τότε που η Origin κυκλοφόρησε τον τελευταίο τίτλο στη σειρά Wing Commander (Academy) και πρόσφατα επανήλθε με το Wing Commander Armada. Οπως και το προηγούμενο, βασίζεται στο γνωστό σενάριο όλων των Wing Commander, αλλά τώρα έχει αρκετά μεγαλύτερο βάθος στην πλοκή του από το Academy, το οποίο στην πραγματικότητα ήταν shoot'em up. Ετσι, τώρα έχουμε και κάποιες options που έχουν να κάνουν με στρατηγική. Στην επιλογή Armada ξεκινάμε σε έναν ανεξερεύνητο sector του διαστήματος, ο οποίος περιέχει αρκετούς πλανήτες. Διαλέγουμε εάν θα είμαστε οι γήινοι ή οι Kilrathi και ξεκινάμε με ένα Carrier και δύο ελαφρά μαχητικά. Σκοπός μας είναι να εξαπλωθούμε μέσα στον sector, εξερευνώντας πλανήτες, χτίζοντας εκεί εγκαταστάσεις, με τις οποίες θα κάνουμε εξορύξεις μεταλλευμάτων και θα φτιάχνουμε σκάφη. Εάν βρεθούμε αντιμέτωποι με εχθρούς, διαλέγουμε το σκάφος που θα πιλοτάρουμε και μπαίνουμε στο mode μάχης.

Για να ολοκληρωθεί επιτυχημένα το παιχνίδι, πρέπει να καταστρέψουμε το εχθρικό Carrier. Η δεύτερη βασική επιλογή είναι η Campaign, η οποία είναι ίδια με την προηγούμενη, μόνο που τώρα το παιχνίδι εξελίσσεται σε 20 sectors και για να νικήσουμε θα πρέπει να καταστρέψουμε όλο τον εχθρικό κόσμο. Εδώ, το παιχνίδι θυμίζει λίγο από privateer, αλλά και πάλι δεν έχει το βάθος αυτού. Εκτός όμως από τη βελτίωση στο gameplay, που έχει το Armada σε σχέση με το Academy, υπάρχει και σαφής βελτίωση των γραφικών. Ετσι, όλα τα σκάφη είναι τώρα πολύ αρτιότερα σχεδιασμένα, με καλύτερη επιλογή χρωμάτων, αλλά για να κινούνται με ικανοποιητική ταχύτητα, σίγουρα θα χρειαστείτε έναν 486/66. Σε αυτό το σημείο να υπογραμμίσουμε ότι τώρα υπάρχει μεγάλη ποικιλία σε σκάφη, μια και υπάρχουν 10 διαφορετικά να επιλέξουμε. Για τον ήχο δεν έχουμε να σημειώσουμε κάτι το ιδιαίτερο, μια και κινείται στα γνωστά επίπεδα των παιχνιδιών Wing Commander. Μία όμως αξιοπρόσεκτη επιλογή που δεν υπήρχε μέχρι σήμερα είναι αυτή του two players' mode. Οπως ίσως αντιλαμβάνεστε, μπορούμε να παίξουμε μέσω modem ή σειριακού καλωδίου εναντίον κάποιου άλλου, όπως ακριβώς γίνεται και στα διάφορα flight simulators. Μάλιστα, υπάρχει και επιλογή για network play όπου μπορούν να παίξουν ταυτόχρονα πάνω από δύο παίκτες σε περιβάλλον δικτύου. Αν όμως δεν διαθέτετε κάτι από τα προαναφερθέντα, και πάλι μπορείτε να παίξετε εναντίον κάποιου φίλου σας, αφού υπάρχει η επιλογή Split Screen, με την οποία η οθόνη χωρίζεται στη μέση, και στο κάθε τμήμα της εμφανίζεται το σκάφος του καθένος από τους δύο παίκτες. Πρόκειται για μια αρκετά εντυπωσιακή option, αλλά και γι' αυτήν θα πρέπει να διαθέτετε έναν γρήγορο επεξεργαστή (486/66) για να κινούνται με ικανοποιητική ταχύτητα τα σκάφη. Το Wing Commander Armada είναι ένα πιο εξελιγμένο Academy, με ένα μέτριο σενάριο, αλλά σίγουρα δεν είναι Privateer. Διαθέτει καλοσχεδιασμένα γραφικά, 10 διαφορετικά σκάφη, ενώ η επιλογή two players και οι παραλλαγές της είναι εντυπωσιακές. Ωστόσο, δύσκολα θα κάνει αισθητή την παρουσία του στην αγορά, μια και όλοι περιμένουμε το Wing Commander 3, ένα παιχνίδι που σίγουρα θα προκαλέσει αίσθηση και θα θέσει νέα στάνταρ.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε η Plotline.

του Αργύρη Γιαγιά

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα παιχνίδι-προπομπός με βασικό του ατού το two players' option.

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	88
GAMEPLAY	85
ΑΝΤΟΧΗ	82

87%





FALCON GOLD CD

CPU:	386
RAM:	4MB
ΚΑΡΤΑ:	VGA
ΗΧΟΣ:	AdLib - SoundBlaster
HD:	CD-ROM
ΠΑΙΚΤΕΣ:	1 ή 2 μέσω modem

Από την εποχή που κυκλοφόρησε το Falcon 3.0 έως σήμερα έχουν εμφανιστεί πάρα πολλοί και καλοί εξομοιωτές, με πολύ καλά γραφικά και gameplay. Ωστόσο, προσωπικά πιστεύω ότι κανένα μέχρι σήμερα δεν έχει φθάσει σε τέτοιο βαθμό εξομοίωσης όπως το Falcon, το οποίο σίγουρα έχει ξεπεραστεί στους τομείς των γραφικών και του gameplay αλλά στον τομέα της εξομοίωσης παραμένει μεταξύ των κορυφαίων. Φυσικά, σε αυτή την αντιπαράθεση δεν συμμετέχει το Flight Simulator της Microsoft, το οποίο αναμφισβήτητα είναι το κορυφαίο του είδους του, αλλά εντάσσεται ασφαλώς και στη δική του ιδιαίτερη κατηγορία.

Οσοι λοιπόν μέχρι σήμερα είστε πιστοί του Falcon 3.0 και δεν έχετε στην κατοχή σας τα data disks που κατά καιρούς κυκλοφόρησαν, τώρα είναι ευκαιρία να τα αποκτήσετε όλα μαζί και μάλιστα σε CD-ROM έκδοση. Falcon Gold ονομάζεται το CD που κυκλοφόρησε πριν από λίγο καιρό από τη Spectrum Holobyte και το οποίο περιέχει το Falcon 3.0 (στην έκδοση 3.0.5), όλα τα data disks καθώς και το The Art of Kill. Πιο αναλυτικά, περιλαμβάνονται το Operation Fighting Tiger, το πρώτο data disk με πολλές extra αποστολές, το Mig-29, όπου μπορείτε να πάρετε το μέρος του εχθρού μέσα από το cockpit ενός Mig-29, και το F-18 Hornet Naval Strike Fighter, όπου μπορείτε να πετάξετε με το F-18 του πολεμικού ναυτικού αντί του F-16 που είναι το βασικό αεροπλάνο του παιχνιδιού. Ολα τα data disks που υπάρχουν στο Falcon Gold, όπως και το Falcon 3.0, βρίσκονται στην τελευταία τους έκδοση, δηλαδή περιέχονται όλα τα upgrade releases που έχουν κυκλοφορήσει κατά καιρούς από τη Spectrum Holobyte.

Επίσης ενδιαφέρον τμήμα του Falcon Gold είναι και το Art of Kill, αν και δεν έχει άμεση σχέση με το παιχνίδι. Πρόκειται για μια σειρά από videos, στα οποία έμπειροι πιλότοι μάς επεξηγούν τα μυστικά των κλειστών αερομαχιών και γενικότερα την αποτελεσματικότερη χρήση ενός F-16. Το συγκεκριμένο προϊόν παλαιότερα κυκλοφορούσε σε βιντεοκασέτα αλλά τώρα, λόγω της ύπαρξης CD, περιέχεται μέσα σε αυτό.

Δύο ακόμα σημαντικά στοιχεία ξεχωρίσαμε στο Falcon Gold. Πρώτον, τόσο το πρόγραμμα μαζί με τα data disks όσο και το The Art of Kill τρέχουν απευθείας από το CD, χωρίς να καταλαμβάνουν πολύτιμο χώρο στο σκληρό δίσκο. Το δεύτερο είναι ότι, σε αντίθεση με άλλα προγράμματα-συλλογές, τα manuals δεν έχουν περιοριστεί. Αντίθετα, υπάρχουν τα manuals του Falcon 3.0 και όλων των data disks, όλοι οι χάρτες, βιβλίο για το The Art of Kill, ενώ υπάρχει και έξτρα manual ειδικά για το Falcon Gold CD. Οπως και το Wing Commander Armada, που παρουσιάζουμε σε άλλη σελίδα, είναι προπομπός του Wing Commander 3, έτσι και το Falcon Gold είναι προπομπός του Falcon 4.0 που αναμένεται να έχει κυκλοφορήσει μέχρι τα μέσα του 1995. Ωστόσο, όσοι δεν είχαν μέχρι τώρα τα data disks του παιχνιδιού ή το video του The Art of Kill αξίζει να αποκτήσουν το πρόγραμμα, μια και μπορούν να πάρουν όλα τα παραπάνω στην τιμή που κάποτε διετίθετο μόνο του το Falcon 3.0.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το TeleClub.

του Αργύρη Γιαγιά



ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Μία από τις λίγες συλλογές που πραγματικά αξίζει τα λεφτά της.

ΓΡΑΦΙΚΑ	89
ΗΧΟΣ	86
GAMEPLAY	92
ΑΝΤΟΧΗ	93

88%





CPU:	286
RAM:	1MB
ΚΑΡΤΑ:	VGA
ΗΧΟΣ:	SOUNDBLASTER
HD:	4 MB και CD
ΠΑΙΚΤΕΣ:	1-46

Φέτος το καλοκαίρι, όλοι οι φίλοι του ποδοσφαίρου ευχαριστήθηκαν αρκετά βλέποντας τις 24 καλύτερες ομάδες του κόσμου να δείχνουν ωραία δείγματα σύγχρονου ποδοσφαίρου στο mundial της Αμερικής. Οπως γίνεται σε τέτοιες περιπτώσεις, πολλές εταιρίες φτιάχνουν τα γνωστά πια σε όλους μας ποδοσφαιράκια. Πολλά από αυτά δεν αρκούνται μόνο στο ποδόσφαιρο, αλλά πάνε στο παρασκήνιο, που είναι η προπονητική. Θα μου πείτε, όλοι εσείς οι φίλοι του γνωστού Premier Manager II, τι παραπάνω θα μπορούσε να προσφέρει ένα νέο παιχνίδι στο χώρο αυτό; Το παιχνίδι που παρουσιάζουμε είναι το Tactical Manager της Black Legend στην έκδοση για CD. Το νέο αυτό παιχνίδι στρατηγικής ποδοσφαίρου έχει να προσφέρει κάποια νέα και πολύ καλά στοιχεία που έλειπαν από άλλα παλαιά παιχνίδια του είδους. Το ότι είναι σε CD σημαίνει ότι υπάρχει αρκετός χώρος για στοιχεία των ομάδων, αλλά και για τους παίκτες τους. Εκτός όμως απ' όλα αυτά, υπάρχει μια μεγάλη καινοτομία: περισσότερες από εκατό φάσεις βίντεο από το αγγλικό πρωτάθλημα δίνουν μια πολύ καλή αίσθηση για τεκταινόμενα μέσα στον αγωνιστικό χώρο.

Ας δούμε όμως από την αρχή τα βασικά στοιχεία, αλλά και το περιβάλλον του παιχνιδιού. Αφού τελειώσει η εντυπωσιακή εισαγωγή, βγαίνετε στην κεντρική οθόνη όπου θα περάσετε το μεγαλύτερο μέρος του παιχνιδιού. Ξεκινάτε στην Αγγλία και βλέπετε τις δύο μεγαλύτερες εθνικές κατηγορίες με 46 ομάδες που συνολικά έχουν 3.740 ποδοσφαιριστές. Ενώ, όπως θα ήταν λογικό, τώρα θα διαλέγατε ομάδα για να συνεχίσετε, βλέπετε την πρώτη καινοτομία του παιχνιδιού: Μπορούν να παίξουν μέχρι και 46 παίκτες ταυτόχρονα! Απλώς, ο καθένας είναι manager σε μια ομάδα, αρχίζοντας όμως από τη Β' εθνική.

Εστω τώρα ότι διαλέγετε μια ομάδα και αγωνίζεστε. Ανά πάσα στιγμή μπορείτε να φύγετε και να πάτε σε άλλη ομάδα. Σε αυτό το σημείο, το παιχνίδι χάνει σε ρεαλιστικότητα, σε σχέση με την πραγματικότητα όπου οι ομάδες βρίσκουν τους προπονητές τους. Εστω τώρα ότι έχουμε διαλέξει μια ομάδα και θέλουμε να την ετοιμάσουμε για το επόμενο παιχνίδι. Βλέπουμε ότι κάθε παίκτης έχει, εκτός από τα βασικά του χαρακτηριστικά όπως είναι η θέση του και η ηλικία του, και πάρα πολλά άλλα έξτρα όπως οι ικανότητές του στην πάσα, το σουτ, το μαρκάρισμα, τις κεφαλιές, το ηθικό, η επιρροή του, η αντοχή του κ.ά. Ολα αυτά τα στοιχεία σάς βοηθούν να δώσετε τις σωστές οδηγίες στον κάθε παίκτη ξεχωριστά. Αν επιστρέψουμε στο βασικό μενού, θα δούμε και τις δυνατότητές μας για αγορά και πώληση παικτών, τα αποτελέσματα και τις βαθμολογίες.

Αλλο θετικό στοιχείο του παιχνιδιού είναι η δυνατότητα εκτύπωσης των πινάκων, προσόν που κάνει πιο εύκολη την παρακολούθηση της ομάδας. Αρκετά στοιχεία από το Tactical Manager είναι πολύ σωστά και χρήσιμα, αλλά η γενική εικόνα που μας άφησε ήταν ότι το gameplay σε ορισμένα σημεία ξέφευγε πολύ από την πραγματικότητα.

Ο τρόπος παρουσίασης του αγώνα είναι από τους καλύτερους που έχουμε δει, αλλά του λείπουν τα εξωτερικά στοιχεία ως προς τα οποία το Premier Manager II είναι πραγματικά ασυναγώνιστο. Τα γραφικά του είναι πολύ καλά για τέτοιο είδος παιχνιδιού και τα βίντεο πάρα πολύ καθαρά. Ο ήχος περιορίζεται, όπως είναι λογικό, μόνο σε κάποιες εκδηλώσεις του κόσμου κατά τη διάρκεια του αγώνα. Το gameplay του σε μερικά σημεία θυμίζει Amiga και το interface του είναι σχετικά δύσκολο. Πιστεύω ότι τελικά δεν κατάφερε να μας κάνει να σταματήσουμε το P.M. 2.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε η Vertigo.

Του Κώστα Γιαγιά

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ο συνδυασμός του με άλλα παιχνίδια του χώρου θα έφτιαχνε έναν πολύ εντυπωσιακό football manager.

ΓΡΑΦΙΚΑ	86
ΗΧΟΣ	78
GAMEPLAY	88
ΑΝΤΟΧΗ	80

83%



ΚΡΑΤΗΣΤΕ ΨΗΛΑ ΤΗΝ ΑΔΡΕΝΑΛΙΝΗ ΣΑΣ!

... ΜΕ ΤΗΝ ΑΤΕΛΕΙΩΤΗ ΨΥΧΑΓΩΓΙΑ ΠΟΥ ΣΑΣ ΠΡΟΣΦΕΡΕΙ ΤΟ GAMES PACK

CompuLink
Games Pack

ΚΑΙ ΤΩΡΑ ΣΥΝΔΕΣΗ ΜΕ ΤΟ INTERNET
Ζητήστε περισσότερες πληροφορίες



AIR WARRIOR



FEDERATION II

... Το πακέτο συνδρομής που σας επιτρέπει την άμεση πρόσβαση σε όλα τα single και multi-user games της CompuLink και σας υπόσχεται μερόνυχτα δράσης και μυστηρίου.
Ζήστε σήμερα τις συγκλονιστικές αερομαχίες του εκπληκτικού AIR WARRIOR!
Απογειώστε τη φαντασία σας με το νέο multi-user space fantasy game FEDERATION II, που βρίσκεται κοντά σας on-line.
Αν η αίσθηση του κινδύνου σας μαγνητίζει, αποκτήστε σήμερα το GAMES PACK, το συμπληρωματικό πακέτο συνδρομής της CompuLink με μηνιαίο κόστος 3.000 δρχ.
Για περισσότερες πληροφορίες ή για την αποστολή αίτησης εγγραφής συνδρομητή ταχυδρομήστε το κουπόνι ή τηλεφωνήστε μας.

COMPULINK HOTLINE
Τηλ.: 9225520, κ. Ράπτη

ΚΟΥΠΟΝΙ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ & ΑΙΤΗΣΗΣ ΕΓΓΡΑΦΗΣ

Προς **COMPULINK** ON-LINE INFORMATION SERVICES Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

ΕΠΩΝΥΜΟ.................................... ΟΝΟΜΑ ....
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ.................... ΤΥΠΟΣ Η/Υ: ....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.................... Τ.Κ. .... ΤΗΛ.: .... ΗΛΙΚΙΑ: ....

PXL PCM

FEDERATION II

ΚΑΙ ΤΩΡΑ... Η ΦΑΝΤΑΣΙΑ ΣΑΣ ΓΙΝΕΤΑΙ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ!

ΑΠΟ ΣΗΜΕΡΑ ON-LINE ΡΑΝΤΕΒΟΥ ΣΤΟΥΣ ΑΠΕΡΑΝΤΟΥΣ ΓΑΛΑΞΙΕΣ ΤΟΥ FEDERATION II

ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΤΟΠΙΚΟΣ ΚΟΜΒΟΣ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ

Το εκπληκτικό multi-user space fantasy game σε λίγο κοντά σας, on-line, μέσω της CompuLink





...Κάπου έξω από αυτόν τον κόσμο, στο μακρινό διάστημα, μερικοί άνθρωποι αναζητούν τρόπους για να κατακτήσουν τους γαλαξίες. Κάθε βράδυ στην **CompuLink** το ψυχρό σκοτεινό και μυστηριώδες διάστημα σάς αποκαλύπτει την άλλη του πλευρά.

Πραγματικοί άνθρωποι, on-line, συνεργάζονται με άλλους ανθρώπους, real-time, με έναν κοινό στόχο: Να "χτίσουν" την τύχη τους... Δημιουργούν τεράστιες περιουσίες, κυνηγούν επικηρυγμένους θέτοντας σε κίνδυνο τη ζωή τους, γίνονται έμποροι, κατακτούν νέους πλανήτες και χτίζουν αυτοκρατορίες. Η αναζήτηση στο παγωμένο διάστημα δεν σταματά ούτε μία στιγμή!

FEDERATION II, το νέο συναρπαστικό multi-user game της CompuLink. Ένα παιχνίδι στρατηγικής, πραγματικής δράσης και ατέλειωτης αναζήτησης.

Το **FEDERATION II** δημιουργήθηκε μόνο για σας τους φιλόδοξους, ριψοκίνδυνους κυρίαρχους του γαλαξία, που έχετε βαρεθεί να κυνηγάτε εξωγήινους και... απροστάτευτα τερατάκια.

CompuLink *Games Pack*

COMPULINK HOTLINE
Τηλ.: 9225520, κ. Ράπτη

Προς **COMPULINK** ON-LINE INFORMATION SERVICES Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.
ΝΑΙ! Ενδιαφέρομαι να εγγραφώ στην CompuLink και να αποκτήσω πρόσβαση στο νέο multi-user game **FEDERATION II**

ΕΠΩΝΥΜΟ.. ΟΝΟΜΑ ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ.................................... ΤΥΠΟΣ Η/Υ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.................................... Τ.Κ. .... ΤΗΛ.: .... ΗΛΙΚΙΑ: ....